

**VISUAL BASIC
PARTE 5**

ANO XIII - No.139 - CR\$ 6.450,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

HEAVY METAL NO WINDOWS

CHANGERS

COMO MUDAR AS
REGRAS DO JOGO



COLUNA DO CD



MUITAS SÃO AS RAZÕES...

Desktop Computers

Mobile Computing

Network Computing

Médio Porte

Mainframes

Aplicativos

Desktop Publishing

Multimídia

Imaging

Automação Bancária

Automação Comercial

Automação Industrial

Periféricos

Suprimentos

OEM

Telecomunicações

... O LUGAR É UM SÓ.



COMDEX / Sucesu-SP South America '94

12 - 16 SETEMBRO

Anhembi - São Paulo

promoção / organização



THE INTERFACE GROUP

Tel: (001) (617) 449.6600
Fax: 001 (617) 449.6953



GUAZZELLI ASSOCIADOS

Tel: 55 (011) 885.0711
Fax: 55 (011) 885.9589



SUCESU-SP

Tel: 55 (011) 822.2144
Fax: 55 (011) 822.8376

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

REDAÇÃO:
Márcia Corrêa e Claudia Siqueira

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA:
Cleuton Sampaio de Melo Jr

COLABORADORES:
MAGNO BARRETO A. FILHO;
CARLOS RODRIGUES SARTI;
LAÉRCIO VASCONCELOS;
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;
RICARDO FLORES;
MARCOS SANTELLO;
CLÓVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

REPRESENTANTES
EMBRASS REPR. LTDA
Tel.: (0132) 22-7621 - São Paulo
José A. Ferreira
Tel.: (011) 257-4612
(011) 258-8415
(011) 258-8358
Nordeste
Márcio Augusto Viana
R. Independência, 123 - Salvador - BA
CEP 40040-340 - Tel. (071) 241-5877
São Paulo/Publicidade:
Daniel Gustaferrero Neto
Tel.: (011) 657545
Rio de Janeiro/Publicidade:
Alípio Lopes Pereira Filho

CAPA:
MARCELO ZÓCHIO

IMPRESSÃO:
Langraf Art. Gráfico

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
1 ano CR\$ 77.400,00 - 2 anos CR\$ 154.800,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da
ENTER PRESS EDITORA LTDA..

DIRETORA GERENTE:
Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Washington Luiz, 9 / 402
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 20230-900
Tel: (021) 232-2517/Fax: (021) 242-9981

JORNALISTA: Dolar Tanus RS-430

Ao Leitor

A memória dos micros PC ainda é um mistério que incomoda muito usuário. Nesta edição publicamos uma matéria extensa, sobre o assunto, dada a sua importância e aos problemas que ele gera. Saber configurar um micro para se obter o melhor rendimento é uma arte.

Publicamos também uma matéria especial sobre técnicas que permitem alterar parâmetros de jogos em computador, tais como vidas infinitas, muito dinheiro, força máxima, etc. Para os amantes do "esporte", a matéria é imperdível.

Aos usuários de BBS e a todos aqueles que se interessam pelo assunto, nesta edição abrimos um espaço especial dedicado a apresentar os mais importantes BBSs em atividade. Aos poucos, os leitores conhecerão os principais representantes deste setor.

Renato Degiovani

Neste Número

CAPA HEAVY METAL NO WINDOWS Cleuton Sampaio	8
PLACAS USO DA MEMÓRIA Laércio Vasconcelos	12
ARTIGO CHANGERS: MUDANDO AS REGRAS DO JOGO Devanir N. Filho, Rodrigo Xavier Nunes e Devanir Nunes	22
ROTINAS PARA ARQUIVOS BATCH Adriano C.R. da Cunha e Ligia Camargo	48
REMOTE ACESS Eduardo Poyart	44
CURSO VISUAL BASIC - Parte 5 Ricardo Flores	38
PROGRAMA PROGRAMA MOSTRA José Eduardo Marujo	56
SEÇÕES	
BITS & BYTES	4
JANELA	8
PLACAS	12
COLUNA DO CD	58
BBS	60
BITMAP	62
CARTAS	64
PESQUISA	66

Bits & Bytes

GERADOR DE APLICATIVOS "Para CLIPPER e JOINER"

Possibilitar o desenvolvimento de sistemas em Clipper ou Joiner, mesmo que o usuário não tenha conhecimento em linguagem de programação, é a principal característica do soft "MIRO GERADOR DE APLICATIVOS", cuja versão 2.2 já encontra-se disponível no mercado.

Gerando fontes para serem compilados através do Clipper ou Joiner, a versão 2.2 possibilita o desenvolvimento de sistemas completos, com rotinas de inclusões, Consultas, Alterações, Relatórios, etc., sem que seja necessário digitar nenhuma linha de programação.

A geração de sistemas poderá ser feita a partir da utilização dos próprios bancos de dados (DBF) já utilizados pelo usuário ou pela criação de novos arquivos (DBF) através do gerador.

Com interface super amigável, o MIRO apresenta-se como mais fácil e completa ferramenta de programação do mercado.

As novas telas do programa gerado, a com uso de "papel parede" e menus pop down dão um toque especial na apresentação do sistema. Os "fontes" gerados pelo MIRO também permitem que usuários com conhecimento em Clipper ou Joiner façam, manualmente, modificações no sistema, possibilitando, inclusive, a inserção de rotinas específicas do programador, que serão geradas junto com a aplicação. Tudo isso agregado a uma estrutura de suporte técnico pronta para atendimento de segunda a sábado.

A utilização do MIRO como ferramenta no desenvolvimento de aplicativos acarreta uma considerável redução dos custos com programação e manutenção de sistemas, em virtude da dinâmica empregada na geração dos "fontes", bem como da existência de recursos que possibilitam a recuperação de programas efetivados através do MIRO para manutenção.

A versão 2.2 está sendo comercializada, em caráter promocional, por US\$ 199,00 com direito a um sistema de CONTABILIDADE e um CONTROLE BANCÁRIO incluindo os respectivos fontes.

PROLOJAS: CUSTOMIZADO PARA LOJAS DE CALÇADOS E BOLSAS

HQS-HIGH QUALITY SERVICES - customizou o programa ProLojas para atender de forma mais eficiente as lojas que comercializam calçados e bolsas. O sistema aplicativo está sendo implantado em duas grandes redes.

As modificações do software para atender a esses tipos de usuários, possibilitam informações e operações através de uma administração descentralizada, mas com controles corporativos e dados consolidados pela central.

Os controles de estoques e o gerenciamento da logística passam a ser operados também por grade - tamanho e cor. Isso permite um controle mais apurado dos volumes necessários e das tendências de demanda de cada ponto de venda.

Voltado para empresas que atuam na área de comércio, o ProLojas está com novos recursos em relação a manipulação de valores, sendo suas respectivas siglas e referências definidas pelo sistema, ou seja, pode-se controlar as finanças em URVs, CR\$ ou US\$.

Foram criadas funções de controle de "Meta de Vendas", comissões de vendedores e houve a integração do sistema com livros fiscais e com a contabilidade gerencial.

Os relatórios de acompanhamento orçamentário, passa a exibir um comparativo entre compras e vendas.

O Sistema aplicativo possibilita ainda a visualização de todos os relatórios em tela, permitindo que sejam exportados para outros sistemas.

Disponibilizando a seus clientes a venda com imagens dos imóveis e produtos; associações de classes, clubes, pequenas, médias e grandes empresas e grupos multinacionais, oferecendo o sistema de correio eletrônico para funcionários e clientes, permitindo até mesmo que alguns deles possam exercer suas atividades em casa.

É um sistema ágil e eficiente. Seu preço básico é de US\$ 340, versão portuguesa. Para configuração básica é necessário um PC AT 386 SX com 4 MBytes de memória, Winchester de 120 MB e um modem. O programa em si ocupa 10 MBytes de disco.

MICROLEÃO: O SOFTWARE DE IR IDEAL PARA REDES

As empresas de contabilidade, auditorias ou escritórios de advogados tributaristas, usuários de redes, tem no MICROLEÃO o único software idealizado, testado e auditado para desenvolver o trabalho de realização das declarações de IR de forma mais produtiva e eficiente.

O programa é atualmente utilizado por empresas como:

PRICE WATERHOUSE, ERNST YOUNG, DELOITTE ROSS e ARTHUR ANDERSON.

As funções de malha fina, para garantir a consistência e a checagem de dados, o reaproveitamento de dados dos anos anteriores, a apuração

de ganhos de capital, correção automática do custo de aquisição de bens são algumas das funções executadas pelo software.

O tempo médio dispendido para a elaboração de uma declaração completa de pessoas físicas, por um digitador profissional é de 20 minutos. As declarações podem ser impressas em formulários oficiais (contínuo ou plano).

Constantemente atualizado para as novas leis fiscais, o programa não é descartável podendo ser aproveitado por vários períodos.

O preço para usuários de redes é de 2.700 URVs e a empresa aceita pedidos por telefone

CRAZY SOFT INFORMÁTICA (TEL: (011) 456-8373)

Av. Tiradentes, 433 sala 5 - Diadema - SP - CEP: 09911-190

MENORES PREÇOS

Disco c/ gravação:

Disco 5 1/4 DD	- URV 1,00
Disco 5 1/4 HD	- URV 1,50
Correio	- URV 2,50
(para cada 20 Diskettes)	

Pedidos: por carta ou fone de Seg. a Sex das 9:00 as 19:00 aos Sáb. das 9:00 as 15:00 relacione o Nome e a Quantidade de discos de cada programa.

Pagamento: envie um cheque nominal a RICARDO FREIRE BEZERRA no valor total de seu pedido, ou faça um depósito na seguinte conta: BRADESCO Ag. 0272-0 CC. 0107494-6

Envie xerox do depósito junto ao pedido, não esquecer de adicionar a taxa de correio.

Solicite catálogo grátis com a completa relação de jogos e aplicativos.

OS MELHORES JOGOS PARA PC-XT-AT

NOVIDADES		AÇÃO - AVENTURA		ADVENTURE - RPG		SIMULADORES		CASSINOS	
ALONE IN THE DARK II	05 HD	007 LICENCE KILL	02 DD	ALONE IN THE DARK	05 HD	688 ATTACK SUB	01 DD	BATTLE CHESS WINDOWS	01 HD
ALTERED BEST	01 HD	ASTERIX	02 DD	AMAZON	08 HD	A-10 TANK KILLER II	08 DD	BATTLE CHESS 4000	08 HD
B-WING (MISSILES)	01 HD	BABY JO IN GOING HOME	01 HD	BATMAN THE RETURN	07 HD	ACES OF PACIFIC	03 HD	CHESS MANIAC 5 BILLIONS	12 HD
BLADE OF DESTINY	03 HD	BACK TO FUTURE II	01 HD	CARMEN S. DIEGO DELUXE	05 HD	AIR WARRIOR	03 HD	CHESS MASTER 3000	01 HD
BODY BLOW	01 HD	BARBARIAN	01 DD	DARK LAND	11 HD	B-17 FLYING FORTRESS	05 HD	CHESS MASTER WINDOWS	01 HD
COMANCHE OVERKILL	01 HD	BATMAN THE MOVIE	01 HD	DARK SEED	05 HD	BATTLE BRITAIN 1942	01 HD	JIMMY WHITE SNOOKER	01 DD
DOOM	05 HD	BRUCE LEE LIVES	03 DD	DUNE II	04 HD	BATTLE HAWKS 1942	02 DD	MONOPOLY FOR WINDOWS	02 HD
DRAGON'S LAIR IV	05 HD	CABAL	02 DD	ECO'S QUEST	04 HD	BLUE MAX	05 DD	POKER FOR WINDOWS	01 HD
EIGHT BALL DELUXE	04 HD	CAPTAIN COMIC II	01 HD	ELMIRA II	03 HD	F-14 TOM CAT	01 HD	SARGON 5	01 HD
EPIC	02 DD	COLORADO	02 DD	EYE OF BEHOLDER II	03 HD	F-15 STRIKE EAGLE III	06 HD	SILVER BALL	01 HD
FLASH BACK	03 HD	COMMANDER KEEN VI	01 HD	FIVEL IN AMERICAN TAIL	05 HD	F-16 COMBAT PILOT	02 DD	SKIP KICKER III	01 HD
GOLDFISH II	02 HD	CONTRA	01 DD	GALLIONS OF GLORY	01 HD	FALCON 3.0	05 HD	TRISTAN	01 HD
HOME ALONE II	02 HD	CRISTAL CAVES	02 DD	GOBLINS	02 HD	FLIGHT SIMULATOR 4.0	02 DD	VEGAS GAMBLER	01 DD
INDY CAR RACING	03 HD	CYBERGENIC RANGER	04 DD	HULK	02 HD	GREAT NAVAL BATTLE	03 HD		
JORDAN IN FLIGHT	02 HD	DICK TRACY	06 DD	IND. JONES PATE ATLANTIS	06 HD	GUNSHIP 2000	03 HD	RACIOCINIO	
JURASSIC PARK	04 HD	DOUBLE DRAGON III	01 HD	INSPECTOR GADGET	04 HD	JET FIGHTER II	02 HD		
KEEN'S LABIRINT	01 HD	DRAGON'S LAIR III	12 DD	KEEN'S OF QUEST VI	09 HD	LHX ATTACK CHOPPER	02 DD	BLOCK OUT	01 DD
LEGEND OF KYRANDIA II	08 HD	EL CAPTAIN TRUENO	01 DD	LEGEND OF KYRANDIA	04 HD	M-1 TANK PLATOON	01 HD	BRIX	01 HD
LEISURE SUIT LARRY V	08 HD	GHOST 'N' GOBLINS	01 DD	LOOM	06 DD	MIG-29 FULCRUM	02 DD	CD-MAN	01 HD
LEMMING'S THE TRIBES	02 HD	GHOSTBUSTERS' II	01 HD	MIGHT & MAGIC III	03 HD	RED BARON	02 HD	CREEPERS	02 DD
LINKS 386 PRO (SVGA)	04 HD	GODS	01 DD	REX NEBULAR	10 HD	SHERMAN M-4	01 HD	EXCES. THIS III	03 DD
LOTUS SPIRIT TURBO	01 HD	GOLDEN AXE	02 DD	ROBIN HOOD	07 HD	SKI CHASE	01 HD	INCREDIBLE MACHINE	01 HD
MANIAC MANSION II	07 HD	GREMLINS II	01 DD	STAR TREK V	05 DD	STUNT ISLAND	06 HD	J-BIRD	01 DD
MARIO BROS IS MISSION	05 HD	HOME ALONE	02 DD	ULTIMA UNDERWORLD	04 HD	TORNADO	03 HD	JIG SAW PUZZLE	02 DD
MONKEY ISLAND II	06 HD	IND. JONES LAST CRUSADE	02 DD	VINGANCE OF ESCALIBUR	02 HD	WOLF PACK	01 HD	LEMMING'S	03 DD
MORTAL KOMBAT	03 HD	JILL OF THE JUNGLE II	01 HD					MAXINE HEADBOOM	01 DD
NIGEL MANSSELL	02 HD	KARATEKA	01 DD	ESPACIAIS		CORRIDAS		WICKY MOUSE	03 DD
OSCAR	01 HD	MARIO BROSS	01 DD					PACK GAMES WIND.	02 HD
PINBALL FANTASIES	02 HD	MEGA MAN	01 DD	ALPHA WAVES II	02 DD	1000 MIGLIAS	02 HD	PUSH OVER	01 HD
PIRATES GOLD	06 HD	MOONWALKER	01 HD	BLOOD MONEY	02 DD	4X4 OFF ROAD	01 DD	SOKOBAN	01 DD
PRINCE OF PERSIA II	05 HD	OPERATION WOLF	01 HD	ECLIPSE	02 DD	CAR & DRIVER	03 HD	SQUARES	03 DD
RETURN OF PLATOON	05 HD	PANZA KICK BOXER	01 HD	ELITE	01 DD	FERRARI FORMULA 1	02 DD	SUPER TETRIS	01 HD
ROBOCOP 3D	04 HD	PIT FIGHTER	01 HD	GALACTIC	02 HD	GRAND PRIX UNLIM.	01 HD	TETRIS	01 DD
SAM & MAX	07 HD	PREDATOR II	03 DD	KILOBASTER	01 HD	HARD DRIVIN	01 DD	WELLTRIS	02 DD
SANGO FIGHTER	03 HD	PRINCE OF PERSIA	02 DD	MACH III	01 DD	INDYANAPOLIS 500	02 DD	X-MAS LEMMING'S	01 DD
SHADOW OF THE COMET	05 HD	RAMBO III	01 DD	MAJOR STRIKE	02 HD	MCROSS SUZUKI 250CC	01 HD	X-ROCK	01 HD
SHADOW PRESIDENT	03 HD	RENEGADE	02 DD	MANTIS EXP. FIGHT	09 HD	MOON SHINE RACER	03 DD		
SHERLOCK HOLMES	10 HD	ROAD RUNNER	01 DD	MATCH WARRIOR	04 DD	OUT RUN	02 DD	PORNO & EROTICO	
SIM CITY 2000	02 HD	ROBOCOP	04 DD	PLAN 9 OTHER SPACE	03 HD	PIT STOP 2	01 DD		
SPACE HULK	04 HD	ROGGER RABBIT	02 DD	STAR CONTROL	02 DD	RACE POSITION II	02 DD	ADULT GAMES	01 DD
SPEED RACER	03 HD	SHINOBI	02 DD	STAR DEFENSE	01 DD	POWER DRIFT	03 DD	BUNNY'S BEACH BALL	01 HD
STAR TREK:JUDGM. RIT	11 HD	SIMPSON'S II	02 HD	STAR LEGIONS	02 HD	SITTO PONS 500CC	01 DD	COBRA MISSION	05 HD
STREET FIGHTER II	06 HD	SPACE ACE II	12 DD	STELLAR 7	01 HD	STUNT	01 HD	EAST US WEST	01 DD
TASK FORCE 1942	06 HD	SUPER CONTRA	03 DD	STRIKE COMMANDER	08 HD	STUNT DRIVER	01 HD	NKKI	01 HD
TERMINATOR RAMPAG	06 HD	TARTARUGA NINJA III	01 HD	TIE FIGHTER	02 HD	SUPER HANG ON	01 DD	PENTHOUSE JIG SAW	01 DD
THE LOST VIKINGS	01 HD	TERMINATOR II	01 HD	TWILIGHT 2000	03 HD	TEAM SUZUKI	01 DD	POOR MANDY	01 HD
TORNADO	03 HD	THE FIRST SAMURAI	02 HD	VOLPIED	01 HD	TEST DRIVE III	01 HD	PORNO IV	01 DD
ULT. UNDERWORLD II	05 HD	THEXER II	01 HD	WING COMMANDER	08 HD	TURBO OUT RUN	01 HD	ROME	02 HD
ZOOLO	01 HD	TOM & JERRY	01 DD	X-WING	05 HD	VETTE	01 HD	SEX	05 DD
		WOLFEINSTEIN 3D	01 HD	XENON II	03 DD	WORLD CIRCUIT	03 HD	SUPER PORNO	01 HD

APLICATIVOS PARA PC-XT-AT

3D IMAGE ED. GRÁFICO 3D 01 DD SD II FORMATA COM 800KB 01 DD ANIMATIONS TOOLS KIT ED. JÓGOS 02 DD ANIMESTIA DEMO GRÁF / MUSICO 01 HD AQUARELA ED. GRÁFICO 01 DD ARJ 2.21 COMPACTADOR 01 DD ARTIST ED. GRÁFICO 01 DD ASTRO ASTROLOGIA 03 DD ATLAS PC ENCICLOPEDIA 01 DD BAND IN THE BOX (SB) ED. MUSICAL 01 HD BANNER MANIA ED. DE PAISAS 01 DD BAR CODE ED. CODIGO DE BARRA 01 DD CHECK IT CHECK-UP DE MICRO 01 DD COLLAGE ED. DE SLIDE 01 DD COMPUSHOW 2 DEMO DE TELA 01 DD CRYSTAL GRÁFICOS 3D 01 DD D&D P.V. 147 DEMO DE JOGOS 01 DD GAZZLE DEMO GRÁFICO 02 HD DESIGN CAD 2-D CAD 06 DD DIGI PAINT 2.0 ED. GRÁFICO 01 HD DISK DUPE 4.01 COPIADOR 01 DD DISK MANAGER LABEL ED. ETIQUETAS 01 DD ELET. WORKBENCH ED. CIRCUITO ELET. 01 HD ENVELOPE LASER ED. ENVELOPE 01 DD FANCY LABELS ED. ETIQUETAS 01 DD FANPAVISON ED. GRÁFICO 01 DD FIREAD & PDFORMAT FORMATA C/ + CAPAC. 01 DD GRAPH IN THE BOX ED. GRÁFICO 01 DD HAUNTED HOUSE (SB) EDITOR DE SONS 01 HD JW PLAYER (SB) ED. MUSICAL 01 DD KICK DRAW CAD ED. CAD 01 DD LABELS PRO ED. ETIQUETAS 02 DD LABELS UNLIMITED II ED. ETIQUETAS 01 HD	LYRA (SB) ED. MUSICAL 01 HD MODPLAY DEMO MUSICAL 01 HD MUSICAS MOD COLEÇÃO DE MUSICAS 10 HD NORMALIZER ED. GRÁFICO 01 HD NEVER LOCK 93 DESTAV. DE JOGOS 01 DD NST - NOISE TRACKER ED. MUSICAL 10 DD ORACLE TAPOT & T-CHING 01 DD ORGAO ELÉTRONICO TECLADO MUSICAL 01 DD PASCAL TOOLS UTIL. PARA PASCAL 03 DD PC GLOBE 4.0 ENCICL. GEOGRAFICA 01 HD PC ORGANIZER GERADOR DE MENUS 01 DD PC WRITE ED. TEXTO 01 DD PK ZIP 2.04 COMPACTADOR 01 DD PRINT MASTER ED. CARTAZES 01 DD PRO DOS CONV. *.BAT P/ *.EXE 01 DD PROF. INGLÊS ENSINA INGLÊS 02 DD PUBLISH IT DESKTOP PUBLISHER 08 DD SKY GLOBE MAPA ESTRELA 01 DD THE MUSIC CONSTRUT. ED. MUSICAL C/ PART. 01 DD TURBO FLOW ED. DE FLUXOGRAMA 01 DD VISUAL COMPOS. (AD) ED. MUSICAL 01 HD VISUAL PLAYER 2.0 DEMO MUSICAL 01 HD VGA COPY 5.0 COPIADOR 01 HD	1000 ICONES FOR WINDOWS 01 DD AFTER DARK II ICONES P/ WINDOWS 01 DD BB VIEW PROTEÇÃO DE TELA 01 HD DIRECTORY INFORMATION CARREGAR DE TELAS 01 DD ENCORE (S. BLASTER) FERRAM. WINDOWS 01 DD FM SONG PLAYER (SB) EDITOR MUSICAL 02 HD FISH 3 ED. MUSICAL 01 DD FISH 3 PROTEÇÃO DE TELA 01 DD FONTS FOR WINDOWS II NOVOS TIPOS DE LETRAS 01 HD ICON-HEAR-IT ICONES ANIM/SON 01 HD KWKI DRAW EDITOR CAD 02 HD KWKI COLLECTION #1 MUSICAS .MID 01 HD MODPLAY FOR WINDOWS PROGRAMA MUSICAL 01 DD MORE WAVES II EPETITOS SONSOROS 06 DD MOVE FOR WINDOWS COPIADOR 01 DD NLS FILES FINDER COMPACTADOR 01 DD PK ZIP FOR WINDOWS COMPACTADOR 01 DD PICTURES ABC PROGRAMA INFANTIL 01 DD SOUND FOR WINDOWS SONS P/ SPEAKER 01 DD TIME FRAM RELOGIO AUTOMATICO 01 DD THE MOON TOOC MAPA LUNAR 01 DD WGLDIE FOR WINDOWS ANIMACAO GRÁFICA 01 DD WIN WAVE (S. BLASTER) MUSICAS P/ WINDOWS 03 HD WINDOWS UTILITIES FERRAM. P/ WINDOWS 01 DD
---	--	--

ATENÇÃO: TEMOS OS MENORES PREÇOS E PRAZOS PARA GRAVAÇÕES (24 HORAS)

PEDIDOS ACIMA DE 15 DISKETTES + 1 HD DE BRINDE

Bits & Bytes

IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS.

A ESTRATÉGIA está colocando no mercado o seu mais novo programa produto: IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS.

Com este produto as empresas passam a ter uma maior autonomia e velocidade nas suas operações. Com a impressão própria do bloqueto de cobrança a empresa gera o seu número de controle do documento, e não depende de serviços de terceiros que no final das contas acabam atrasando.

Em tempos de inflação elevada a impressão dos bloquetos de cobrança é fundamental, pois o importante é trazer o dinheiro o mais rapidamente possível para os cofres da empresa e esta tendo o controle do processo de impressão dos bloquetos pode acelerar o seu processo de cobrança.

O IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS também se incorpora ao sistema de tesouraria da estratégia, que inclui: Cadastro de Fornecedores e clientes, Preenchimento de cheques, Controle de saldo bancário, Preenchimento do Doc, Contabilidade.

Este sistema é totalmente integrado, assim os lançamentos associados a uma emissão de cheques são automaticamente lançados na contabilidade, quando do preenchimento deste.

SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO DE DADOS EM PORTUGUES

Um novo software de comunicação de dados está sendo comercializado pela VERTEX TELEINFORMATICA LTDA. É o The Major BBS da Galaticomm, em lingua portuguesa, inclusive com os manuais.

Por ser um programa modular de facil acesso, permite flexibilidade em suas aplicações. Distribui dados e informações. Permite de 2 a 256 conexões simultaneas. Como é um programa bastante desenvolvido nos Estados Unidos, existem mais de 500 adicionais, alguns deles disponiveis no Brasil. Isso comprova sua modularidade e diversidade de uso, que pode ir desde lqazer (jogos) ao acesso especializado de informações com base de dados e recuperação textual.

THE MAJOR BBS DA GALACTICOMM pode ser utilizado em supermercados e grandes magazines - para venda direta com cartão de crédito; imobiliarias e revendas de veiculos, disponibilizando a seus clientes a venda com imagens dos imoveis e e produtos; associações de classes, clubes, pequenas, médias e grandes empresas e grupos multinacionais, oferecendo o sistema de correio eletronico para funcionários e clientes, permitindo até mesmo que alguns deles possam exercer suas atividades em casa.

É um sistema agil e eficiente. Seu preço básico é de US\$ 340, versão portugues. Para configuração básica é necessário um PC AT 386 SX com 4 MBytes de memória, Winchester de 120 MB e um modem. O programa em si ocupa 10 MBytes de disco.

SOFTWARE ATUALIZA ÍNDICES FINANCEIROS

A VERTEX TELEINFORMÁTICA apresenta o software "KIRON", que atualiza valores monetários e financeiros do passado, realizando as devidas conversões para a moeda corrente e outros indexadores financeiros.

O produto esta baseado nos cálculos de índices financeiros mais significativos da economia. Isso leva o usuário a obter duas vantagens básicas: a conversão de contratos e consultas em BTN's por exemplo, ou outros índices não mais existentes, para índices financeiros em vigor e a

atualização de custo de bens adquiridos em anos anteriores.

O software facilita o processo de conversão de valores de anos anteriores em vários índices atuais, entre eles URV, dólar, IGP-M, INPC, IPC.

Se você quer saber se fez um bom negocio ao adquirir um bem em consórcio ou em prestações basta utilizar o programa. A atualização é diária e é realizada através de uma BBS.

Seu preço é de 65 URV's. Incluído assinatura por um mês na BBS ponto de Encontro.

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente no seu PC

COMANDOS TRADUZIDOS PARA O NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4 com exercícios

Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado e nominal á AUDIT SYSTEM SERVIÇOS LTDA., CAIXA POSTAL N.25096 - RIO DE JANEIRO - CEP:20552-970 no valor total do pedido já incluída as despesas postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

TABELA DE PREÇOS

CURSO	APOSTILA	PROMOÇÃO ANUAIS E CURSOS E MAGUE ?
*MS-DOS 5.0	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*WordStar 5.0/6.0	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Lotus 123	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Quattro Pro	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Interativo	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Programado	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Clipper 5.01 Básico	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Ventura Publisher - Edit.El.	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Windows 3.1	<input type="checkbox"/> US\$35.00	
*Visual Basic	<input type="checkbox"/> US\$35.00	

Dolar comercial do dia da remessa do pedido

Nome:.....
Endereço:..... TEL:.....
Cidade:..... Est:..... CEP:.....
Assinatura:.....

GLOBALSOFT INFORMATICA Tel: (011) 214-0289

R. Barão de Itapetininga, 297 - sala 44 - SP CEP 01042-001 (a 5 mts. do metrô República)

Precos (Discos incluidos): HD 1.8 URV - DD 1.4 URV

Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos. Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

PROMOCÃO DO MÊS: Concorra a 1 Placa de Som e mais 4 Superprêmios

A cada 10 cópias com disco, ganhe uma à sua escolha; a cada 50 cópias, ganhe 09

JOGOS PARA PC-XT / AT

CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.
Últimas Novidades			JOGOS EM HD			AÇÃO E AVENTURA			PORNÔS E ERÓTICOS			RACIOCÍNIO			CARTAS E CASSINOS		
00389	ACBS OVER EUROPE	03 HD	00001	007 JAMES BOND	02 HD	00075	BILL ELLIOT NASCAR GP	04 HD	00154	DINO WARS	07 HD	00001	007 JAMES BOND	02 HD	00075	BILL ELLIOT NASCAR GP	04 HD
00387	AIR DOVE	02 HD	00012	AARGH!!!	02 HD	00084	BUCK DIMENSIONES	02 HD	00388	POPULOUS	02 HD	00012	AARGH!!!	02 HD	00084	BUCK DIMENSIONES	02 HD
00384	ALONE IN THE DARK II	02 HD	00026	ALP O.E. TENDON	01 HD	00123	CISCO HEAT	01 HD	00443	SEMAN	02 HD	00123	CISCO HEAT	01 HD	00123	CISCO HEAT	01 HD
00382	ATAC	02 HD	00031	ALTERED BEAST	02 HD	00137	CRAZY CARB II	01 HD	00147	DEATH TRACK	02 HD	00137	CRAZY CARB II	01 HD	00147	DEATH TRACK	02 HD
00387	BATTLE CRUISER 2000	10 HD	00034	ARACHNOPHOBIA	04 HD	00202	FERRARI F-1	02 HD	00212	FORD SEMULAT I	01 HD	00202	FERRARI F-1	02 HD	00212	FORD SEMULAT I	01 HD
00382	BLAKE STONE	02 HD	00041	ASTRIX	02 HD	00212	FORD SEMULAT II	01 HD	00212	FORD SEMULAT II	01 HD	00212	FORD SEMULAT II	01 HD	00212	FORD SEMULAT II	01 HD
00388	BODY BLOWS	01 HD	00046	AXE OF RANGE	02 HD	00212	GRAND PRIX CIRCUIT	01 HD	00229	GRAND PRIX UNLIMITED	04 HD	00212	GRAND PRIX UNLIMITED	04 HD	00229	GRAND PRIX UNLIMITED	04 HD
00387	CHES MASTER 4000 TURBO (WIN)	03 HD	00051	BACK TO THE FUTURE II	05 HD	00234	HARD DRIVE I	01 HD	00234	HARD DRIVE I	01 HD	00234	HARD DRIVE I	01 HD	00234	HARD DRIVE I	01 HD
00384	COMANCHE MISSIONS 2	03 HD	00052	BAD DUBS	02 HD	00234	HARD DRIVE II	01 HD	00234	HARD DRIVE II	01 HD	00234	HARD DRIVE II	01 HD	00234	HARD DRIVE II	01 HD
00375	DISCOVERIES OF THE DEEP	01 HD	00061	BATMAN THE MOVIE	02 HD	00234	HARD DRIVE III	01 HD	00234	HARD DRIVE III	01 HD	00234	HARD DRIVE III	01 HD	00234	HARD DRIVE III	01 HD
00369	DUKE NUKEM 2	01 HD	00061	BRUCE LEE LIVES	02 HD	00234	HARD DRIVE IV	01 HD	00234	HARD DRIVE IV	01 HD	00234	HARD DRIVE IV	01 HD	00234	HARD DRIVE IV	01 HD
00379	FIELDS OF GLORY	05 HD	00062	CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	10 HD	00234	HARD DRIVE V	01 HD	00234	HARD DRIVE V	01 HD	00234	HARD DRIVE V	01 HD	00234	HARD DRIVE V	01 HD
00387	FPS CHARGES NEW YORK	01 HD	00067	CHES MANIAC 5 BILLION AND 1	12 HD	00234	HARD DRIVE VI	01 HD	00234	HARD DRIVE VI	01 HD	00234	HARD DRIVE VI	01 HD	00234	HARD DRIVE VI	01 HD
00385	FPS CHARGES PARIS	01 HD	00068	CIVILIZATION	05 HD	00234	HARD DRIVE VII	01 HD	00234	HARD DRIVE VII	01 HD	00234	HARD DRIVE VII	01 HD	00234	HARD DRIVE VII	01 HD
00381	FPS CHARGES SAN FRANCISCO	06 HD	00071	CORRA MUSSON	05 HD	00234	HARD DRIVE VIII	01 HD	00234	HARD DRIVE VIII	01 HD	00234	HARD DRIVE VIII	01 HD	00234	HARD DRIVE VIII	01 HD
00382	GABRIEL NIGHT	11 HD	00072	COMANCHE	01 HD	00234	HARD DRIVE IX	01 HD	00234	HARD DRIVE IX	01 HD	00234	HARD DRIVE IX	01 HD	00234	HARD DRIVE IX	01 HD
00384	JURASSIC PARK	04 HD	00073	COMMANDER KEEN VI	01 HD	00234	HARD DRIVE X	01 HD	00234	HARD DRIVE X	01 HD	00234	HARD DRIVE X	01 HD	00234	HARD DRIVE X	01 HD
00384	LEGENDARY SUT LARRY VI	06 HD	00074	COMMANDER KEEN VII	01 HD	00234	HARD DRIVE XI	01 HD	00234	HARD DRIVE XI	01 HD	00234	HARD DRIVE XI	01 HD	00234	HARD DRIVE XI	01 HD
00373	LOVE IN TIME	12 HD	00075	COMMANDER KEEN VIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XII	01 HD	00234	HARD DRIVE XII	01 HD	00234	HARD DRIVE XII	01 HD	00234	HARD DRIVE XII	01 HD
00380	LOST WINGERS	01 HD	00076	COMMANDER KEEN IX	01 HD	00234	HARD DRIVE XIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XIII	01 HD
00383	MASTER OF ORION	05 HD	00077	COMMANDER KEEN X	01 HD	00234	HARD DRIVE XIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XIV	01 HD
00386	MORTAL KOMBAT	02 HD	00078	COMMANDER KEEN XI	01 HD	00234	HARD DRIVE XV	01 HD	00234	HARD DRIVE XV	01 HD	00234	HARD DRIVE XV	01 HD	00234	HARD DRIVE XV	01 HD
00387	POLICE QUEST IV	12 HD	00079	COMMANDER KEEN XII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XVI	01 HD
00388	RAILY	07 HD	00080	CURSE OF ENCHANTRESS	07 HD	00234	HARD DRIVE XVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVII	01 HD
00386	SAM & MAX	03 HD	00081	DARK SEED	06 HD	00234	HARD DRIVE XVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XVIII	01 HD
00389	SANGO FIGHTER	03 HD	00082	DARKLANDS	11 HD	00234	HARD DRIVE XIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XIX	01 HD
00389	SELAR WINGS	02 HD	00083	DAY OF THE TENTACLE	07 HD	00234	HARD DRIVE XX	01 HD	00234	HARD DRIVE XX	01 HD	00234	HARD DRIVE XX	01 HD	00234	HARD DRIVE XX	01 HD
00387	SEMI CITY 2000	02 HD	00084	DAUGHTER OF THE SERPENTS	06 HD	00234	HARD DRIVE XXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXI	01 HD
00387	SEMI CITY 2000	02 HD	00085	DRAGON'S LAIR IV	04 HD	00234	HARD DRIVE XXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXII	01 HD
00381	SEM HEALTH	02 HD	00086	DUNE II	05 HD	00234	HARD DRIVE XXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIII	01 HD
00385	SPEED RACER	03 HD	00087	ECHO QUEST II	05 HD	00234	HARD DRIVE XXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIV	01 HD
00384	STAR TREK JUDGMENT BITES	11 HD	00088	EL FELN	04 HD	00234	HARD DRIVE XXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXV	01 HD
00373	STAR WARS CHES	14 HD	00089	EYE OF THE BEHOLDER III	04 HD	00234	HARD DRIVE XXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVI	01 HD
00377	STAR WARS FIGHTER II (OFFICIAL)	03 HD	00090	F-15 STRIKE EAGLE II	05 HD	00234	HARD DRIVE XXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVII	01 HD
00370	SUB WARS 2025	05 HD	00091	FYVE AN AMERICAN TAIL	05 HD	00234	HARD DRIVE XXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXVIII	01 HD
00382	T P X	08 HD	00092	GLASSBRACE	03 HD	00234	HARD DRIVE XXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXIX	01 HD
00383	THE HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	06 HD	00093	PREDDO PHARAS	02 HD	00234	HARD DRIVE XXX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXX	01 HD
00374	THE FIGHTER (OFFICIAL)	CONSULTE	00094	FRONT PAGE FOOTBALL	03 HD	00234	HARD DRIVE XXXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXI	01 HD
00374	TOP GUN	02 HD	00095	GODS II	03 HD	00234	HARD DRIVE XXXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXII	01 HD
00374	TROLLS	02 HD	00096	GREAT NAVAL BATTLES	03 HD	00234	HARD DRIVE XXXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIII	01 HD
00386	X WING / B WING	01 HD	00097	GUN SHIP 2000 ISLAND & ICE	02 HD	00234	HARD DRIVE XXXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIV	01 HD
XXXXX	BLOOD NET	04 HD	00098	HEIMDALL	06 HD	00234	HARD DRIVE XXXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXV	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXV	01 HD
XXXXX	UNNATURAL SELECTION	07 HD	00099	HOMER ALONE 2	02 HD	00234	HARD DRIVE XXXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVI	01 HD
XXXXX	SHADOW CASTER	05 HD	00100	HUMAN	02 HD	00234	HARD DRIVE XXXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVII	01 HD
			00101	INSPECTOR GADGET	04 HD	00234	HARD DRIVE XXXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXVIII	01 HD
			00102	ISLAND OF DR. BRAIN	03 HD	00234	HARD DRIVE XXXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XXXIX	01 HD
			00103	JILL OF THE JUNGLE II	01 HD	00234	HARD DRIVE XL	01 HD	00234	HARD DRIVE XL	01 HD	00234	HARD DRIVE XL	01 HD	00234	HARD DRIVE XL	01 HD
			00104	JUMP JET	01 HD	00234	HARD DRIVE XLI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLI	01 HD
			00105	KING'S QUEST IV	09 HD	00234	HARD DRIVE XLII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLII	01 HD
			00106	LAURA BOW DAG. OF AMON RA	09 HD	00234	HARD DRIVE XLIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIII	01 HD
			00107	LEGENDS OF VALOUR	04 HD	00234	HARD DRIVE XLIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIV	01 HD
			00108	LENDINGS II "THE TRINITY"	02 HD	00234	HARD DRIVE XLV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLV	01 HD	00234	HARD DRIVE XLV	01 HD
			00109	LORD OF THE RING II	05 HD	00234	HARD DRIVE XLVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVI	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVI	01 HD
			00110	LOST IN LOS ANGELES	02 HD	00234	HARD DRIVE XLVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVII	01 HD
			00111	LURE OF TEMPTRESS	02 HD	00234	HARD DRIVE XLVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE XLVIII	01 HD
			00112	MAELSTROM	06 HD	00234	HARD DRIVE XLIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIX	01 HD	00234	HARD DRIVE XLIX	01 HD
			00113	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	01 HD	00234	HARD DRIVE L	01 HD	00234	HARD DRIVE L	01 HD	00234	HARD DRIVE L	01 HD	00234	HARD DRIVE L	01 HD
			00114	MATTS SPEECH PACE	03 HD	00234	HARD DRIVE LI	01 HD	00234	HARD DRIVE LI	01 HD	00234	HARD DRIVE LI	01 HD	00234	HARD DRIVE LI	01 HD
			00115	MARIO IS MISSING	03 HD	00234	HARD DRIVE LII	01 HD	00234	HARD DRIVE LII	01 HD	00234	HARD DRIVE LII	01 HD	00234	HARD DRIVE LII	01 HD
			00116	MIGHT AND MAGIC II	03 HD	00234	HARD DRIVE LIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LIII	01 HD
			00117	MIGHT AND MAGIC IV	09 HD	00234	HARD DRIVE LIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LIV	01 HD
			00118	MIGHT AND MAGIC V	03 HD	00234	HARD DRIVE LV	01 HD	00234	HARD DRIVE LV	01 HD	00234	HARD DRIVE LV	01 HD	00234	HARD DRIVE LV	01 HD
			00119	MIGHT AND MAGIC VI	03 HD	00234	HARD DRIVE LVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LVI	01 HD
			00120	MIGHT AND MAGIC VII	03 HD	00234	HARD DRIVE LVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVII	01 HD
			00121	MIGHT AND MAGIC VIII	03 HD	00234	HARD DRIVE LVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LVIII	01 HD
			00122	MIGHT AND MAGIC IX	03 HD	00234	HARD DRIVE LIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LIX	01 HD
			00123	MIGHT AND MAGIC X	03 HD	00234	HARD DRIVE LX	01 HD	00234	HARD DRIVE LX	01 HD	00234	HARD DRIVE LX	01 HD	00234	HARD DRIVE LX	01 HD
			00124	MIGHT AND MAGIC XI	03 HD	00234	HARD DRIVE LXI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXI	01 HD
			00125	MIGHT AND MAGIC XII	03 HD	00234	HARD DRIVE LXII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXII	01 HD
			00126	MIGHT AND MAGIC XIII	03 HD	00234	HARD DRIVE LXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIII	01 HD
			00127	MIGHT AND MAGIC XIV	03 HD	00234	HARD DRIVE LXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIV	01 HD
			00128	MIGHT AND MAGIC XV	03 HD	00234	HARD DRIVE LXV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXV	01 HD	00234	HARD DRIVE LXV	01 HD
			00129	MIGHT AND MAGIC XVI	03 HD	00234	HARD DRIVE LXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVI	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVI	01 HD
			00130	MIGHT AND MAGIC XVII	03 HD	00234	HARD DRIVE LXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVII	01 HD
			00131	MIGHT AND MAGIC XVIII	03 HD	00234	HARD DRIVE LXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVIII	01 HD	00234	HARD DRIVE LXVIII	01 HD
			00132	MIGHT AND MAGIC XIX	03 HD	00234	HARD DRIVE LXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIX	01 HD	00234	HARD DRIVE LXIX	01 HD
			00133	MIGHT AND MAGIC XX	03 HD	00234	HARD DRIVE LXX	01 HD	00234	HARD DRIVE LXX	01 HD	00234					

Heavy Metal no Windows

Veja como mergulhar fundo no Windows programando em "C"

Cleuton Sampaio

Temos visto muitos aspectos do ambiente Windows, mas até agora somente utilizamos o VISUAL BASIC. Mas existem outras linguagens que podem ser utilizadas para gerar aplicativos Windows. Por isto estamos dando início a um novo trabalho, que é explorar os softwares disponíveis para criação de aplicativos.

Começaremos pelo "C", seguindo por outras linguagens disponíveis, de modo a oferecer a você opções para desenvolver seus programas para este ambiente.

Vamos tentar estudar as linguagens de um ponto de vista macro, ou seja, sem entrar em detalhes que comprometam o bom entendimento e sem resumir demais, para que você tenha uma noção precisa dos recursos e possibilidades de cada uma delas.

Como o "C" para Windows é um assunto bem extenso, teremos que trabalhar como JACK O ESTRIPADOR: em partes!

POR QUE HEAVY METAL?

Como no inferno de Dante, todo livro de linguagem "C" deveria começar assim: "Abandonai todas as esperanças, ó vós que entraís!". Sou exagerado? Talvez... mas em qual outra linguagem poderíamos fazer isto:

```
strcpy(String_a,  
  (TB_C == SC_TESTE) ? "TESTE" :  
  (TB_C == SC_DES) ? "DESENV":  
  (TB_C == SC_PROD)? "PROD" : "OUTROS");
```

ou isto:

```
if(fp=fopen("C:\\teste.dat","rb"))
```

ou ainda isto:

```
_asm { mov bx, OFFSET hal
```

```
mov cx, [bx]hal.same_name  
mov si, [bx].weasel }
```

hein?

Para que você não me entenda mal, eu gosto de programar... gosto muito mesmo! E já fiz vários programas em "C". Depois de algum tempo, fui rebuscar um programa meu e não consegui entendê-lo a primeira vista... Tive que analisar cuidadosamente a listagem e ainda tenho dúvidas!

O "C" foi criado com a finalidade de substituir o Assembly das máquinas, geralmente proprietário, por uma linguagem comum, que pudesse ser portada para outros ambientes. Neste aspecto, o UNIX tem esta vantagem, pois o "C" está para ele assim como o Assembly está para o DOS.

O "C" tem inúmeras vantagens sobre o Assembly, por exemplo:

- O "C" é uma linguagem de nível médio.
- Com o "C" o programador escreve menos.
- O "C" pode ser mais inteligível.

Isto demonstra o porquê da popularidade desta linguagem no mundo micreiro.

Meu primeiro contato com o "C" foi de raspão, e ainda no velho e bom MSX. Detestei de cara! Só comecei a gostar um pouco do "C" quando tive que desenvolver um programa utilitário para PC e minhas opções eram o (argh!) Assembly (desculpe Renato!) e o "C".

QUAL A VANTAGEM DO "C" NO WINDOWS?

Bem, para começar o Windows é feito em "C"... se isto não basta, qualquer coisa mais esperta nele tem que ser feita em "C"... o VISUAL BASIC é feito em "C" etc etc etc.

Sempre fui um ardoroso defensor do VISUAL BASIC, porém tenho que reconhecer que somente usando linguagem "C" podemos tirar o máximo proveito do Windows.

Criar DLL's, interagir totalmente com a API do Windows e

criar CUSTOM CONTROLS para o VISUAL BASIC são coisas possíveis apenas para quem programa em "C".

Realmente, um programa "C" para Windows é muito extenso e complexo. Existem muitos detalhes envolvidos que, diferente do VISUAL BASIC, você tem que se preocupar. Apesar de existirem ferramentas para facilitar a vida do programador "C", por exemplo a QuickCase:W, ainda é bem mais difícil programar nesta linguagem.

Existem vários pacotes de "C" para Windows:

- Microsoft Quick C for Windows
- Microsoft C/C++
- Microsoft VISUAL C++
- Borland C++
- Borland Turbo C++ for Windows

e outros.

Neste caso, estou utilizando o Quick C for Windows porque é o que tenho disponível. É verdade que o VISUAL C++ é bem mais sofisticado, porém com o Quick C é possível fazer tudo o que desejamos.

A ESTRUTURA DE UM PROGRAMA "C" NO WINDOWS

Um programa "C", mesmo em DOS, é composto por mais de 1 arquivo, pois temos o Fonte (*.C) e os Includes (*.h). No Windows um programa em "C" é composto por pelo menos 4 arquivos-fonte:

- .C : Código Fonte do programa.
- .H : Includes (definições etc).
- .DEF : Definição dos Módulos da Aplicação.
- .RC : Definição dos Recursos da Aplicação.

Na figura 1 temos o esquema de um programa "C" sendo compilado e linkeditado.

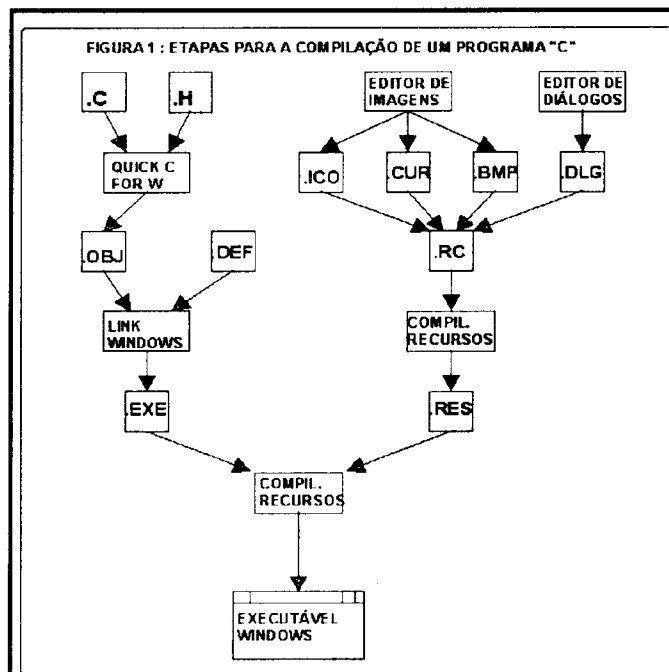


FIGURA 1

GERADOR DE APLICATIVOS

PROMOÇÃO 199,00 URV'S

O "MIRO" possibilita o desenvolvimento de sistemas completos, com rotinas de inclusões, Consultas, Relatórios, etc., **sem que seja necessário digitar nenhuma linha de programação.**

Os "fontes" gerados pelo "MIRO" também possibilitam que usuários com conhecimento em linguagem de programação façam, manualmente, alterações ou inclusões de rotinas específicas, que serão geradas junto com o aplicativo.

Com interface super amigável, o "MIRO" apresenta-se como a mais "fácil" e "completa" ferramenta de programação do mercado.



Miro
Informática Ltda.

LIGUE AGORA
(085) 251.1379

Rua: Dr. Pedro Borges, 20 - Sala 1006 - Centro
60055 - 110 - Fortaleza - Ce

Versão 2.2
MIRO

para "Clipper" e "Joiner"

GRÁTIS
Contabilidade e
Controle Bancário
com fontes

Temos o Código Fonte do programa, ou seja: aquilo que você codificou, juntamos com os Includes (*.h) que seu programa utiliza, por exemplo: string.h, dos.h e windows.h, além de quaisquer outros que você tenha criado. Estes dois arquivos são os que existem normalmente em qualquer programa "C" para DOS. Vamos ver agora os passos para desenvolver um programa "C" para Windows (consulte a figura 1):

1) COMPILAÇÃO DO PROGRAMA FONTE:

- Compilamos o arquivo fonte (*.C) e os Includes (*.H) no Quick C for Windows.

2) LINKEDIÇÃO DO MÓDULO PRINCIPAL DO PROGRAMA:

- Criamos um arquivo de definição do módulo (*.DEF), que contém informações necessárias para se criar uma aplicação Windows, como: Nome, Tipo de Windows (versão do Windows), informações sobre o segmento de código (se é móvel ou fixo), informações sobre o segmento de dados e as funções exportadas (aquelas que o Windows pode chamar dentro do seu programa).

- O Objeto e o arquivo DEF são utilizados pelo LINKW para gerar um programa executável, que ainda não está pronto para rodar.

3) JUNÇÃO DOS RECURSOS:

- Recursos, para um programa Windows, são Ícones, BitMaps, Cursores e Caixas de Diálogos (janelas utilitárias: Abrir arquivo, informar erros etc).

- Você pode criar as figuras com o EDITOR DE IMAGENS do Quick C ou com qualquer outro programa gráfico. A definição de diálogo é criada com o EDITOR DE DIÁLOGOS do Quick C.

- Depois defina todos os recursos utilizados em um arquivo texto, chamado de Resource Script File, ou *.RC. Neste arquivo você indicará os menus, BitMaps, Ícones, Cursores, Diálogos etc que o seu programa utilizará.

- O Compilador de Recursos terá como entrada o seu arquivo *.RC e irá gerar um arquivo objeto com os Recursos incluídos (*.RES).

4) MONTAGEM FINAL DO PROGRAMA:

- O próprio Compilador de Recursos insere o *.RES no arquivo executável gerado na etapa 2, e temos uma aplicação Windows pronta para rodar.

Complicado, não ? Mas normalmente os compiladores "C" para Windows possuem um IDE (Integrated Development Environment) que faz tudo isto para você automaticamente.

COMO O WINDOWS INTERAGE COM O PROGRAMA?

O Windows interage com seu programa de maneira diferente do DOS. No DOS, quando um programa "C" é executado, o controle é passado para a função MAIN, que por sua vez comanda o programa todo. No Windows, quando um programa é iniciado, a função WINMAIN recebe o controle, inicializa as Janelas e fica em um Loop especial, chamado de MESSAGE LOOP (loop de mensagens), onde fica em constante comunicação com o Windows, para ver se há alguma Mensagem para o programa. Quando o usuário move o Mouse ou aciona alguma tecla, é gerado um INPUT de HARDWARE, que é passado para o Windows. Por sua vez o Windows identifica qual é a aplicação que o usuário estava utilizando e coloca a Mensagem em sua fila. O programa recebe a mensagem no MESSAGE LOOP e a envia para a FUNÇÃO DE JANELA que controla a Janela na qual foi acionado o Hardware. A FUNÇÃO DE JANELA é uma função que recebe todas as Mensagens de uma determinada Janela e as processa. Tipicamente é um CASE imenso com alternativas para todas as Mensagens que interessam ao programa. Na figura 2 temos uma exemplificação disto.

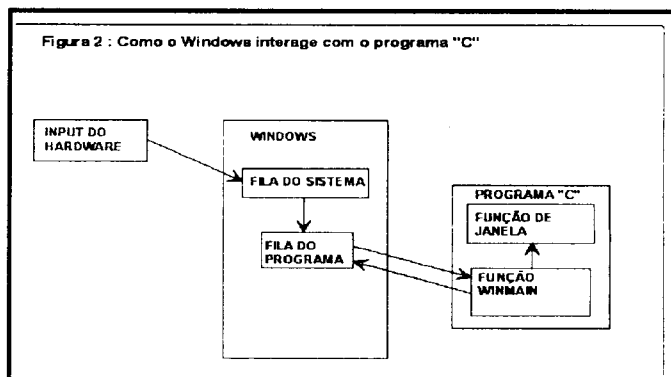
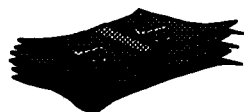


FIGURA 2



Bank Soft Informática Ltda.



Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT
Peça já seu catálogo gratuito pelo telefone : (011) 293-7957
ou pela Caixa Postal : 14.181 - Cep : 02799-970.

Não Perca Tempo !!! Grande Promoção de Lançamento :

Discos: 360 Kb = US\$ 1,2 - 1.2 Mb = US\$ 1,6 - 1.4 Mb = US\$ 2,2 (Dólar Comercial)

E ainda na compra de cada 10 discos, grátis 1 cópia de 360 Kb.

Nas próximas edições abordaremos melhor este aspecto, explicando e exemplificando o que é o MESSAGE LOOP, a FUNÇÃO DE JANELA etc. O importante agora é que você saiba que o Windows se comunica com o seu programa todo o tempo, utilizando Mensagens que você deve retirar da FILA DO PROGRAMA, e quem recebe o controle do processamento é a FUNÇÃO DE JANELA. Em outras palavras, seu programa fica aguardando até que algum EVENTO ocorra para processá-lo.

PRINCIPAIS DIFERENÇAS DO "C" PARA DOS E DO "C" PARA WINDOWS

Como vimos, existem muitas diferenças estruturais, mas principalmente:

- Uso da interface gráfica do Windows.
- Entrada através de Filas.
- Multitarefa.
- Intercâmbio de dados entre programas.

No início, o intrépido que desejasse programar em Windows, teria que se aventurar com o WINDOWS SYSTEM DEVELOPMENT KIT, que era uma tortura chinesa para o programador... Hoje temos vários pacotes de "C" que tornam nossa vida mais fácil. Eu estou usando o Quick C for Windows, versão 1.0, que é um pouco antigo mas atende perfeitamente às minhas necessidades. O mais recomendado é o VISUAL C++ da Microsoft, que vem com inúmeros recursos para auxiliar a criação de uma aplicação "C" para Windows. Mas, mesmo assim, nunca tente comparar

com o VISUAL BASIC, pois nada é tão fácil quanto ele. O "C" foi feito para profissionais que desenvolvem software e para curiosos que desejem "futucar" coisas como a WINDOWS API, as DLL's etc.

SOBRE OBJETOS

O leitor Anderson de Medeiros Lemos escreveu sobre o artigo "Programação Orientada a Objetos", de minha autoria. Ele diz que não entendeu alguns aspectos da teoria e pergunta como poderia utilizar esta técnica com o CLIPPER 5.2. Ele quer saber como poderia utilizar a OOP para dar manutenção em Bancos de Dados e pede que, caso seja possível, seja feita uma demonstração prática.

Anderson, devido a uma falha da minha personalidade eu não conheço o CLIPPER 5... meu relacionamento com ele acabou na versão SUMMER 87. Penso que o CLIPPER é uma ferramenta poderosíssima, mas não tive oportunidade de seguir adiante, pois fiquei trabalhando com OPEN ACCESS e FOX PRO. Não sei se o CLIPPER 5.2 pode trabalhar com Objetos, mas se isto for verdade, é possível fazer o que você quer, e existe até a técnica de MODELAGEM DE DADOS ORIENTADA A OBJETOS, que justamente estuda isto.

Quanto a demonstração prática, fica para a próxima pois já estou esgotando o meu espaço na revista... Mas prometo um estudo a respeito em breve. Qualquer dúvida, escreva para cá que eu posso responder mesmo pessoalmente.

Até a próxima.



CLEUTON SAMPAIO DE MELO JR é Analista de Sistemas Sênior.

RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

- EXCLUSIVO PARA PC, XT E AT
- SOLICITE CATÁLOGO GRATUITO
- ATENDEMOS ATÉ ÀS 24:00 HORAS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
- FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU FAX
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-496-6840

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS

BELO HORIZONTE - MG

CEP: 31.365-640

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

360 DD - 1,20 URV'S
1.20 HD - 2,00 URV'S
1.44 HD - 2,30 URV'S

LANÇAMENTOS

U.F.O. ENEMY UNKNOWN	03MD
RAVENLOFT	07MD
RAPTOR	03MD
NHL HOCKEY	04MD
BLOODNET	04MD
THE RED CRYSTAL	05MD
ISLE OF THE DEAD	04MD
F-14 FLEET DEFENDER	04MD
SSN-21 SEA WOLF	05MD
RULES OF ENGAGEMENT II	03MD
ULTIMA VII - PAGAN + SPEECH	11MD
THE ELDER SCROLLS - ARENA	08MD
BENEATH A STEEL SKY	06MD
BEAUTY AND THE BEAST	02MD
DRAGON SPHERE	08MD
COMPANIONS OF XANTH	04MD
SYNDICATE DATA DISK	01MD

UNNATURAL SELECTION	07MD
MORTAL KOMBAT	03MD
PINBALL FANTASIES	02MD
ROBOCOP 3	04MD
CIVILIZATION FOR WINDOWS	04MD
PRIVATEER + SPEECH PACK	09MD
SHADOWCASTER	05MD
THE PATRICIAN	02MD
RAGS TO RICHES	07MD
STARLORD	03MD
V FOR VICTORY PACK	02MD
CARRIERS AT WAR II	03MD
TERMINATOR RAMPAGE	06MD
UNNECESSARY ROUGHNESS	03MD
BRAM STOCKER'S DRACULA	01MD
SIMCITY 2000 - SVGA	02MD
RAC RALLY II - NETWORK	04MD
RINGWORLD	07MD

LEGENDS OF KYRANDIA II	08MD
CHESSMASTER 4000 WINDOWS	03MD
MASTER OF ORION	06MD
INNOCENT UNTIL CAUGHT	07MD
STAR TREK JUDGMENT RITES	11MD
THE BEVERLY HILLBILLIES	02MD
WASHINGTON SCENERY FS 5.0	06MD
CYBERACE	06MD
KRONOLOG THE NAZI PARADOX	07MD
POLICE QUEST IV	12MD
TRUMP CASTLE III	03MD
DUNGEON HACK	04MD
INDYCAR RACING	03MD
WINTER OLYMPICS	02MD
QUEST FOR GLORY IV	09MD
HIRED GUNS	02MD
TFX TACTICAL FIGHTER EXP	08MD
F/A 18 HORNET NAVAL STRIKE	03MD
DOOM	04MD
ACES OVER EUROPE	03MD
JOHNNY QUEST	02MD
INCA II	10MD
ALONE IN THE DARK II	09MD
JURASSIC PARK	03MD
SPEED RACER	03MD
LOST IN TIME	12MD
LITIL DIVIL	06MD
GABRIEL KNIGHT	11MD
SAM & MAX	07MD
MIG 29 FOR FALCON 3.0	03MD
RETURN TO ZORK	12MD
GREAT NAVAL BATTLES II	04MD
LEISURE SUIT LARRY VI	06MD
OSCAR	03MD
LANDS OF LORE	08MD
COMANCHE MISSION DISK 2	03MD
SEAL TEAM	02MD

E MUITO MAIS PARA VOCÊ !

O uso da memória

Conheça, em detalhes, a organização interna da memória e veja como otimizar o seu microcomputador

Laércio Vasconcelos

Quando falamos em otimizar o uso da memória, estamos interessados em dividi-la de tal forma a chegar aos seguintes objetivos:

- Ativar a memória XMS e EMS
- Ativar a HMA e usá-la para carregar uma parte do MS-DOS
- Ativar os UMBs e usá-los para carregar programas residentes e drivers
- Deixar a máxima quantidade de memória convencional disponível

USANDO O MEMMAKER DO MS-DOS 6

O que o programa MEMMAKER faz é basicamente verificar a situação do uso da memória, principalmente no que diz respeito à área compreendida entre os endereços 640k e 1024k (memória alta), e fazer alterações nos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, procurando criar blocos de memória alta (UMBs) e carregando drivers e programas residentes nesta área de memória usando os comandos DEVICEHIGH e LOADHIGH. Desta forma, sobrá mais espaço livre na memória convencional. Para completar sua operação, MEMMAKER executa diversas operações de BOOT para checar os resultados obtidos com as alterações que realizou. No final, MEMMAKER apresenta um relatório de ocupação da memória, mostrando os resultados que obteve.

Antes de executar o MEMMAKER, é interessante usar o programa MEM para verificar a quantidade de memória convencional disponível.

A forma mais fácil de usar o MEMMAKER é através do seu modo automático. Desta forma, todas as perguntas que são feitas pelo usuário serão automaticamente respondidas com as respostas default. O usuário nem precisa interagir com o programa e fica apenas observando o MEMMAKER fazer o seu trabalho. Para usar o MEMMAKER desta forma, basta usar o comando:

MEMMAKER /BATCH

Os testes e alterações, assim como dois BOOTs serão executados em modo automático. Ao terminar o processamento, MEMMAKER mostra uma tela onde informa que já fez as alterações necessárias nos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Nesta hora, o usuário deve teclar ESC para desistir das alterações feitas pelo MEMMAKER, ou então ENTER para aceitá-las. A menos que a memória do seu micro esteja extremamente bem configurada, o MEMMAKER apresentará resultados muito bons. A seguir temos o relatório apresentado pelo MEMMAKER ao final da otimização.

Microsoft MemMaker			
MemMaker terminou de otimizar a memória do seu sistema. A seguinte tabela mostra o uso da memória (em bytes) no seu sistema:			
Tipo de Memória	Antes do MemMaker	Depois do MemMaker	Mudança
Memória convencional livre:	562.688	588.768	26.080
Memória alta:			
Usada por programas	60.864	86.960	26.096
Reservada para o Windows	0	0	0
Reservada para EMS	65.536	65.536	0
Livre	64.864	38.736	
Memória Expandida:	Habilitada	Habilitada	
Seus arquivos originais CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT foram salvos como CONFIG.UMB e AUTOEXEC.UMB. Se MemMaker alterou seu arquivo de sistema do Windows, SYSTEM.INI, o arquivo original foi salvo como SYSTEM.UMB.			
ENTER=Sair ESC=Desiste das mudanças			

FIGURA 1

O MEMMAKER é uma melhoria no sentido de tornar a memória mais útil, sem que o usuário perca muito tempo. No nosso exemplo, a memória convencional livre passou de 562.688 para 588.768 bytes. Parece uma melhoria pequena, mas muitas vezes esta pequena diferença é o que determina se um programa pode ou não ter problemas de memória insuficiente.

As pessoas que perderam seu tempo aprendendo a organização da memória e todos aqueles detalhes como UMB, HMA, EMS, XMS, LOADHIGH, DEVICEHIGH, poderão estar frustradas por ser agora um conhecimento

desnecessário, já que o MEMMAKER "faz tudo sozinho". Na verdade não existe razão alguma para frustração, pois o bom e velho cérebro humano é mais eficiente que qualquer programa. É possível conseguir uma utilização de memória melhor que a obtida pelo MEMMAKER. O mesmo sistema usado no nosso exemplo pode ter a seguinte utilização da memória, obtida com o uso correto dos comandos LOADHIGH e DEVICEHIGH, além de um uso mais eficiente do EMM386:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		33K		606K
Upper	123K		116K		7K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		3.557K		3.488K
Total memory	7.807K		3.706K		4.101K
Total under 1 MB	762K		149K		613K
Total Expanded (EMS)					1.408K (1.441.792 bytes)
Free Expanded (EMS)*					960K (983.040 bytes)
Largest executable program size					606K (620.192 bytes)
Largest free upper memory block					5K (5.584 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.					

Enquanto isso, veja a configuração obtida com o uso do MEMMAKER:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		64K		575K
Upper	123K		85K		38K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		3.557K		3.488K
Total memory	7.807K		3.706K		4.101K
Total under 1 MB	762K		149K		613K
Total Expanded (EMS)					1.408K (1.441.792 bytes)
Free Expanded (EMS)*					960K (983.040 bytes)
Largest executable program size					575K (588.288 bytes)
Largest free upper memory block					32K (32.976 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.					

Quando o MEMMAKER não consegue melhorar a utilização da memória, não é colocado o relatório mostrado na figura 1. Ao invés, é colocado um aviso de que o sistema já estava configurado da melhor forma possível, e pede para que seja teclado:

ENTER: Para desistir das alterações feitas pelo MEMMAKER.

F3: Para aceitar as alterações feitas pelo MEMMAKER.

Mesmo tendo aceito as alterações feitas pelo MEMMAKER, você poderá desistir, voltando a usar seus arquivos de configuração originais. Ao iniciar seu trabalho, o MEMMAKER salva os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS originais com os nomes de AUTOEXEC.UMB e CONFIG.UMB. Caso o MEMMAKER realize alguma alteração no arquivo SYSTEM.INI (usado pelo Windows), salvará também este arquivo com o nome de SYSTEM.UMB. Para isto, basta executar o comando:

MEMMAKER /UNDO

Isto fará com que os arquivos AUTOEXEC.UMB, CONFIG.UMB e SYSTEM.UMB sejam gravados sobre as

versões alteradas pelo MEMMAKER. É importante que o comando MEMMAKER /UNDO seja usado pouco tempo depois das alterações. Se você usar o MEMMAKER, usar o computador por vários dias, fazendo várias alterações nos seus arquivos de sistema e resolver depois de muito tempo usar o MEMMAKER /UNDO, você terá de volta a configuração vigente na ocasião do uso do MEMMAKER, e perderá as alterações realizadas durante esses dias.

Não é comum, mas é possível que durante a operação do MEMMAKER o sistema deixe de funcionar, provavelmente por alguma incompatibilidade entre programas instalados na memória alta. É possível que o computador nem consiga mais executar um BOOT. Neste caso, execute um BOOT LIMPO (Basta teclar F5 quando for apresentada a mensagem "Starting MS-DOS...". Feito isto, execute o comando MEMMAKER /UNDO para voltar à configuração original.

OUTRAS FORMAS DE USAR O MEMMAKER

Na maioria das vezes o uso do MEMMAKER como indicamos aqui resultará em resultados muito bons. Para os usuários leigos, esta é a melhor forma de usá-lo. Entretanto, podemos usá-lo também sem o modo automático. Basta usá-lo na forma:

MEMMAKER

O programa perguntará ao usuário se quer usar o EXPRESS SETUP ou o CUSTOM SETUP. A primeira opção resulta em praticamente o mesmo resultado que usá-lo no modo automático, como apresentamos anteriormente. O modo automático corresponde a usar o EXPRESS SETUP e responder automaticamente a todas as perguntas com as respostas default. Usando o EXPRESS SETUP, é possível decidir por exemplo, se o sistema deve ou não utilizar memória EMS. Se você usa muitos programas diferentes, certamente encontrará alguns que necessitam de memória EMS. Os programas mais modernos usam quase sempre a memória XMS. Quando um usuário não utiliza nenhum programa que necessite de memória EMS, pode ganhar uma área adicional de 64 Kb para ser usada como UMB. Desta forma haverá uma maior quantidade de memória convencional livre.

Com o CUSTOM SETUP, algumas opções mais avançadas podem ser usadas. Por exemplo, é possível reservar uma parte da memória UMB para manter módulos que são usados quando o Windows executa aplicações do MS-DOS. O CUSTOM SETUP chega a ser um paradoxo, porque exige do usuário um nível de conhecimento acima da média. Os usuários que têm este conhecimento normalmente preferem otimizar o uso da memória manualmente, sem usar o MEMMAKER.

COMO OBTER AINDA MAIS MEMÓRIA CONVENCIONAL

Em algumas raras situações, pode ser necessário conseguir uma quantidade de memória convencional livre

extremamente alta, como 630 Kb ou mais. Os usuários de micros 386 ou superiores podem usar um pequeno truque para conseguir anexar aos 640 KB de memória convencional, mais 64 KB, totalizando assim uma memória convencional com 704 KB. Para fazer isto, basta usar na chamada do EMM386 o parâmetro "I=A000-AFFF". Veja a seguir o relatório de ocupação da memória mostrado pelo comando MEM quando usamos 704 kB de memória convencional:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	704K		28K		676K
Upper	91K		43K		48K
Reserved	320K		320K		0K
Extended (XMS)*	7.077K		549K		6.528K
Total memory	8.192K		940K		7.252K
Total under 1 MB	795K		71K		724K

Observe como ficamos, neste exemplo, com 676 kB de memória convencional livre, já que estamos usando apenas 28 kB de uma memória convencional com 704 kB. Obviamente a quantidade de memória convencional livre dependerá dos programas residentes em uso no sistema.

Podemos aumentar ainda mais a memória convencional até um total de 736 kB. Basta usar como parâmetro do EMM386, "I=A000-B7FF", ao invés do anteriormente sugerido. Por exemplo, usamos o EMM386 na forma:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000 I=A000-B7FF

Desta forma, veja como fica o relatório de ocupação da memória apresentado pelo programa MEM:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	736K		28K		708K
Upper	91K		43K		48K
Reserved	288K		288K		0K
Extended (XMS)*	7.077K		613K		6.464K
Total memory	8.192K		972K		7.220K
Total under 1 MB	827K		71K		756K

Veja bem a incrível quantidade de memória convencional livre: 708 kB !!! É memória suficiente para satisfazer aos aplicativos do DOS mais ávidos por memória. Algumas vezes é mais importante, ao invés de obter o máximo de memória convencional, obter o máximo possível de memória UMB. Basta usar no EMM386 o parâmetro "I=A001-B7FF", e veja o resultado obtido. Observe como a memória UMB (indicada como "Upper") passou de um total de 91 kB para 187 kB.

Quando estamos usando o parâmetro I (inclui) do EMM386, estamos na verdade fazendo com que áreas livres entre os endereços 640 kB e 1024 kB sejam preenchidas com RAM, para que sejam usadas como memória convencional ou como UMB. Para fazer isto é muito importante

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		28K		611K
Upper	187K		43K		144K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	6.981K		517K		6.464K
Total memory	7.807K		588K		7.219K
Total under 1 MB	826K		71K		755K

saber exatamente quais são as áreas livres e quais as áreas ocupadas, pois se o parâmetro I for usado de forma inadequada o sistema "travará". Portanto, a primeira coisa a fazer é executar um BOOT limpo e checar como está o mapa de memória do seu computador, verificando como está a ocupação da memória alta.

Executar um BOOT LIMPO é muito fácil. No MS-DOS 6, basta teclar F5 no instante em que é mostrada a mensagem "Starting MS-DOS". No MS-DOS 5, será necessário renomear provisoriamente os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS com outros nomes, e executar um BOOT. Ou então, pode ser executado um BOOT a partir de um disquete.

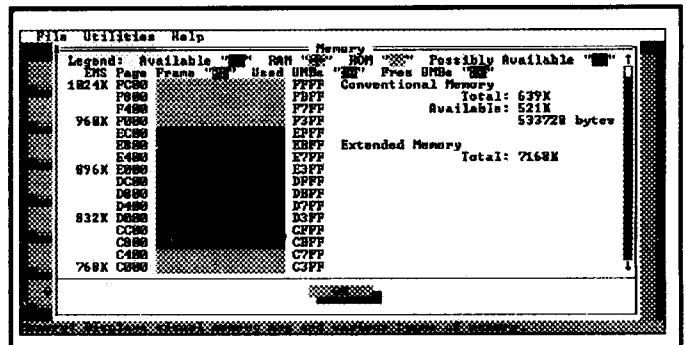


FIGURA 2

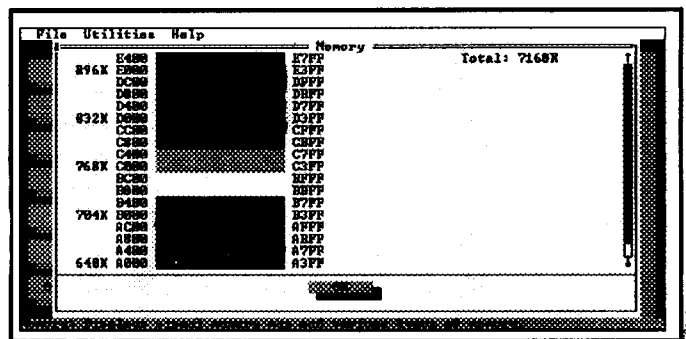


FIGURA 3

Uma vez executado o BOOT LIMPO, devemos usar um programa capaz de mostrar o mapa de memória. Para tal, podemos usar diversos programas que realizam esta função. Podemos usar por exemplo o MSD, que acompanha o MS-DOS 6. Podemos ver nas figuras 2 e 3 o mapa de memória apresentado pelo MSD. Ao ser executado, selecionamos a opção "M" para que seja mostrado o mapa indicado na figura 2. Para ver o mapa por completo, mostrando toda a região entre 640 kB e 1024 kB é necessário usar as setas do teclado, dando acesso ao restante do mapa, como é mostrado na



O programa que causa boa impressão. Produto estratégia s.c.



PUBLICARE
PUBLICARE



Há empresas muito conhecidas...

... outras nem tanto.

Umas maiores, outras menores.

Há quem use logotipos simples...

... mas existem também os mais complexos.

Não importa!

Apesar das diferenças, muitas empresas personalizam seus relatórios em microcomputador, usando PAPEL TIMBRADO, e economizando preciosos cruzeiros (adeus papel impresso na gráfica!).

PAPEL TIMBRADO é um programa, desenvolvido por estratégia s.c., que desenha automaticamente o logotipo de sua empresa, nos relatórios, nas cartas e documentos impressos em seu microcomputador.

Solicite, ainda hoje, uma demonstração.

figura 3. Podemos ainda usar o programa CHECKIT, que mostra o mapa de memória indicado na figura 4.

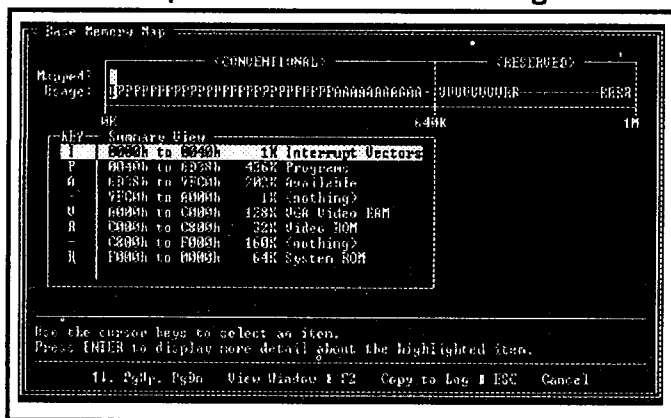


FIGURA 4

Com a ajuda dos mapas de memória, é possível saber quais são as áreas vazias compreendidas entre os endereços 640 kB e 1024 kB. Aqui vai um pequeno resumo do que existe nessa área:

A000-AFFF - Memória de vídeo das placas gráficas EGA e VGA. Computadores equipados com placas CGA ou HERCULES têm essa área de memória sempre desocupada, podendo portanto ser aproveitada pelo EMM386.

B000-BFFF - Esta área deve ser usada com o máximo de cuidado, pois sempre existe uma parte ocupada. Muitas vezes esta área está inteiramente ocupada, não podendo ser usada pelo EMM386. É usada como memória de vídeo das diversas placas gráficas existentes:

CGA: Usa a região B800-BBFF. Muitas usam toda a região entre B800 e BFFF.

HERCULES: Usa a região B000-B7FF.

DUAL: Esta placa pode funcionar como HERCULES ou como CGA. Dependendo da forma como estão operando, podem ocupar a área da memória de vídeo da placa HERCULES, ou da CGA, ou ainda toda a faixa entre B000 e BFFF.

EGA: Quando operando em modo texto, ocupa a mesma região usada pela placa CGA.

VGA: Quando operando em modo texto, ocupa a mesma região usada pela placa CGA.

SVGA: Normalmente ocupam a área B800-BBFF quando operando em modo texto. Entretanto, algumas placas podem, nos modos gráficos de alta resolução, ocupar com sua memória de vídeo, toda a faixa A000-BFFF.

C000-C7FF Esta área é ocupada pela ROM das placas de vídeo EGA e VGA. Algumas placas podem ainda ter uma memória ROM nesta faixa, como é o caso das placas controladoras SCSI e placas de rede.

C800-CFFF Normalmente esta região é vazia, mas algumas placas possuem ROMs que a ocupam, como placas de rede e controladoras SCSI.

D000-DFFF Quase sempre esta região está disponível,

exceto em raríssimos casos de algumas placas que contêm ROMs localizadas nessa faixa de endereços.

E000-EFFF Esta região é usada como EMS PAGE FRAME. Está disponível apenas no caso do sistema não usar a memória EMS, o que é muito raro.

F000-FFFF Esta região é ocupada pelo BIOS da placa de CPU.

Em função das áreas de memória livres indicadas no mapa de memória e com a ajuda da lista acima, podemos usar os parâmetros corretos a fim de fazer com que o EMM386 utilize ao máximo a memória alta.

Vejamos alguns exemplos de uso do EMM386. Esses exemplos são obviamente válidos para computadores que utilizam um microprocessador 386 ou superior.

a) Computadores com placas de vídeo CGA:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000
I=A000-B7FF I=BC00-EFFF
```

b) Computadores com placas VGA:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000
I=B000-B7FF I=C800-EFFF
```

c) Computadores com placa DUAL, operando em modos HERCULES e CGA:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000
I=A000-AFFF I=C000-EFFF
```

OBS1: Computadores com placas EGA, VGA ou SVGA podem usar de forma provisória a faixa A000-AFFF, desde que não estejam usando o modo gráfico.

OBS2.: Para aumentar com segurança a memória convencional para 704 ou 736 kB, é necessário fazer uma alteração no CMOS SETUP. Deve ser procurado o item "HARD DISK TYPE 47 RAM AREA" e alterado para "0:300", ao invés de "DOS 1kB".

MEMÓRIA VIRTUAL NO WINDOWS

Memória Virtual é uma técnica usada para aumentar a quantidade de memória disponível para programas, usando o disco para simular memória RAM. Esta técnica tem sido usada há muitos anos em sistemas operacionais mais avançados, em computadores de grande porte. Apesar de alguns programas tornarem possível o uso de Memória Virtual em ambiente DOS, foi o Windows o primeiro sistema para micros da linha PC a utilizar a Memória Virtual como parte integrante, sem a necessidade de programas externos.

Com o uso da Memória Virtual, um computador com 4 MB de RAM pode ser usado como se tivesse uma memória de, por exemplo, 16 MB. Neste caso, 4 MB seriam reais, e 12

Av. Ipiranga,345 - sala 1.107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (a 50 mts. do metrô República)



Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos. Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

PROMOÇÃO DO MÊS: Concorra a 1 Placa de Som e mais 4 Superprêmios

A cada 10 cópias com disco, ganhe uma à sua escolha; a cada 50 cópias, ganhe 09

[illegible]

Envie cheque nominal à J & M Informática Ltda. junto ao pedido incluindo a taxa do correio.

Se preferir, entre em contato para depósito bancário ou Sedex a cobrar.

Ou venha nos visitar pessoalmente.

MB seriam virtuais, armazenadas em disco, constituindo um arquivo chamado de "SWAP FILE". Quando um programa realiza um acesso a uma região de memória contida no disco, o microprocessador suspende o processamento, faz a leitura do disco para a memória RAM e devolve o controle para o programa original, que agora encontrará na RAM verdadeira o dado que precisava. Esta operação é chamada de "SWAPPING". É claro que o sistema que usa Memória Virtual é mais lento que um sistema com uma grande quantidade de memória, mas sem dúvida é muito vantajoso, de acordo com a comparação que se segue:

4 MB de memória RAM: acesso rápido, mas ocorrerá o problema de falta de memória quando forem executados muitos programas ao mesmo tempo, ou quando algum programa necessitar manipular uma quantidade de dados maior que a memória permite.

4 MB de memória RAM + 12 MB de Memória Virtual: o acesso será rápido enquanto os programas em execução couberem nos 4 MB de RAM. Quando é necessária uma maior quantidade de memória, seja para um único programa que manipula muitos dados, ou por vários programas simultâneos, haverá mais 12 MB disponíveis no SWAP FILE. Apesar do seu acesso ser lento, é muito melhor que simplesmente não poder executar os programas por falta de memória. Além disso, o custo de uma área de memória no Winchester é extremamente baixo. Em um Winchester com 300 MB com um custo de 300 dólares, 12 MB de Memória Virtual têm um custo de 12 dólares.

16 MB e memória RAM: com esta configuração podem ser executados vários programas simultaneamente, ou programas que manipulam imensas quantidades de dados, em alta velocidade. A desvantagem é o alto custo da memória, já que cada 1 MB de RAM custa cerca de 40 dólares.

A ativação da Memória Virtual no Windows é feita através do CONTROL PANEL, através do seu ícone 386 Enhanced. A seguir deve ser pressionado o botão "Virtual Memory", como indicado na figura 5.

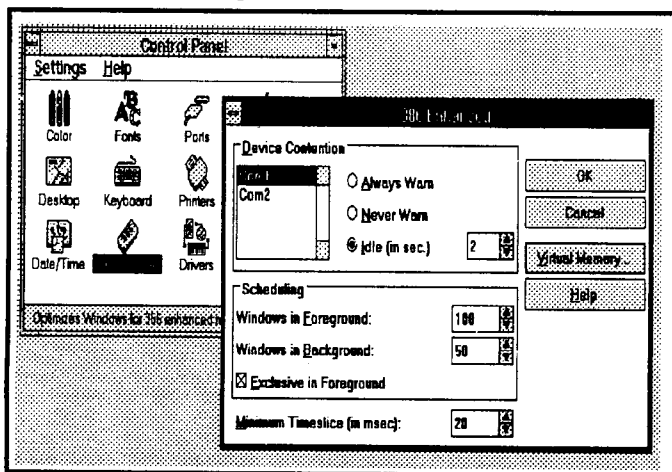


FIGURA 5

Será então mostrado um outro quadro, contendo informações sobre o SWAP FILE: O drive onde está armazenado, seu tamanho e o tipo (permanente ou temporário). Para obter o máximo desempenho no acesso ao SWAP FILE, devemos seguir as seguintes regras:

a) Não usar o SWAP FILE em discos comprimidos por programas como o STACKER ou o DOUBLESPEACE. Esse arquivo deve ser criado antes da "duplicação" do disco, para que fiquem na parte não comprimida do disco.

b) Deve ser escolhido para o SWAP FILE o tipo "Permanent". Desta forma, este arquivo ocupará uma região contígua no disco (ou seja, não fragmentada), permitindo que seu acesso seja feito de forma mais rápida.

Para criar ou alterar o tipo e o tamanho do SWAP FILE, pressionamos o botão "Change", e será mostrado o quadro indicado na figura 6. Deve ser selecionado o drive onde será criado o SWAP FILE, e também o seu tamanho. A princípio pode ser usado o tamanho sugerido pelo próprio CONTROL PANEL. Caso mais tarde algum programa apresente problemas de memória insuficiente, este tamanho pode ser alterado.

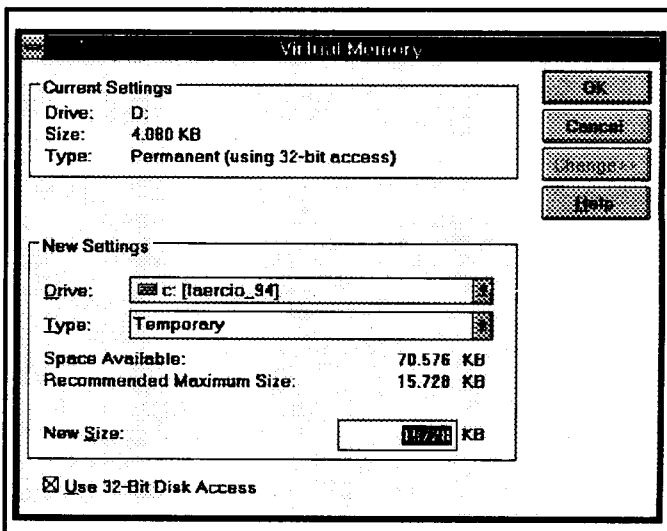


FIGURA 6

A indicação "Use 32-bit Disk Access" deve ser habilitada, o que normalmente resulta em um aumento de desempenho.

Após o término da configuração do SWAP FILE, é executada uma nova partida no Windows para que as alterações passem a ter efeito.

EMM386 EM MODO AUTOMÁTICO

As versões do EMM386 que acompanham o MS-DOS 5 e o Windows 3.1 têm uma pequena limitação. Uma vez que tenha sido determinado o tamanho da MEMÓRIA EXPANDIDA (EMS), esta não pode mais ser aumentada e nem diminuída. Para executar um programa que necessita de, digamos, 4 MB de EMS, é necessário editar o arquivo CONFIG.SYS e executar um novo BOOT. Mais tarde, para executar um outro

software que precise do máximo de memória XMS, é necessário fazer uma outra alteração no arquivo CONFIG.SYS, fazendo com que o EMM386 aloque menos memória EMS, e executar um novo BOOT. No MS-DOS 6, uma grande melhoria foi feita no EMM386, chamada de MODO AUTOMÁTICO. A quantidade de memória EMS pode ser aumentada ou diminuída de acordo com a necessidade. Na verdade, toda a memória disponível acima de 1 MB é usada como XMS. À medida que os programas necessitarem de memória XMS, esta será entregue aos programas. À medida que outros programas necessitarem de memória EMS, esta será obtida a partir da memória XMS. Desta forma não é necessário realizar alterações na chamada do EMM386 no arquivo CONFIG.SYS para atender a esses programas. Para usar o EMM386 no MODO AUTOMÁTICO, basta executá-lo da forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO RAM FRAME=E000
```

Os parâmetros "I" podem ser usados perfeitamente em conjunto com o parâmetro "AUTO". Suponha o caso de um computador com 8 MB de RAM em que executamos o EMM386 da forma indicada acima. Se usarmos então o comando MEM para checar a distribuição da memória, veremos o seguinte relatório:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		38K		609K
Upper	123K		86K		37K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		485K		6.560K
Total memory	7.807K		601K		7.206K
Total under 1 MB	762K		116K		646K
Total Expanded (EMS)					7.488K (7.667.712 bytes)
Free Expanded (EMS)*					6.736K (6.897.664 bytes)
* EMM386 is using XMS memory to simulate EMS memory as needed. Free EMS memory may change as free XMS memory changes.					
Largest executable program size					609K (623.504 bytes)
Largest free upper memory block					35K (36.144 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.					

Observe que de um total de 7 MB de Memória Estendida, o MEM indica a presença de 6560 kB de memória XMS e 6736 kB de memória EMS livres. Essas áreas estão livres, mas não de forma simultânea. Se um programa alocar toda a memória XMS reportada como disponível, não sobrá nenhuma memória EMS, e vice-versa.

Na chamada do EMM386, pode ser especificado um tamanho para a memória EMS, mas este tem um significado diferente daquele encontrado no MS-DOS 5.0. Por exemplo, suponhamos que usemos o EMM386 da forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO 1024 RAM FRAME=E000
```

O parâmetro "1024" faz com que a quantidade de memória XMS a ser transformada em EMS será de, no máximo, 1024 kB. Com a omissão deste parâmetro, toda a memória XMS poderá ser transformada em EMS caso algum programa necessite.

USANDO APLICAÇÕES DO MS-DOS A PARTIR DO WINDOWS

Aplicações do MS-DOS foram feitas para serem executadas a partir do MS-DOS, e não do Windows. Entretanto, mesmo assim o Windows permite que qualquer aplicativo ou utilitário do MS-DOS possa ser chamado a partir do Windows, embora com restrições. Uma dessas restrições é na quantidade de memória que o programa pode utilizar. Quando um programa é executado a partir do MS-DOS, toda a memória estará disponível. Sendo executado a partir do Windows, haverá uma limitação na quantidade máxima de memória que o Windows permitirá que este programa utilize. Esta quantidade de memória pode ser facilmente aumentada, através de um utilitário do Windows chamado PIF EDITOR. Cada um dos aplicativos do MS-DOS necessita de um arquivo que contém informações para que o Windows possa executá-lo. Este arquivo é chamado de PIF (Program Information File). Suponha que encontramos no grupo "Applications" o programa QBASIC, o qual desejamos que utilize 2 MB de memória XMS. Usamos o mouse para "clique" uma só vez o seu ícone, e a seguir usamos o comando FILE PROPERTIES do PROGRAM MANAGER. Será mostrado um quadro como o indicado na figura 7.

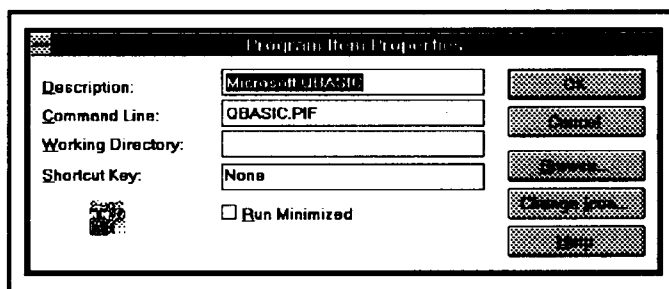


FIGURA 7

Conforme mostra a figura, podemos observar que o comando para executar o QBASIC é representado pelo arquivo QBASIC.PIF. Usamos então o PIF EDITOR para editar o arquivo QBASIC.PIF. Ao ser aberto, este arquivo é mostrado pelo PIF EDITOR como indicado na figura 8.

Podemos observar que as quantidades de memória XMS estão com o valor zero. Podemos alterar esses valores para que o Windows permita que o QBASIC possa utilizar 2 MB de memória XMS. Basta preencher os campos:

XMS Memory kB Required: Aqui é indicada a mínima quantidade de memória XMS necessária para a execução do programa. O Windows não poderá executar o programa caso não exista esta quantidade de memória disponível.

XMS Memory kB Limit: Aqui é indicada a máxima quantidade de memória que o Windows permitirá que o programa utilize, mesmo que exista mais memória disponível.

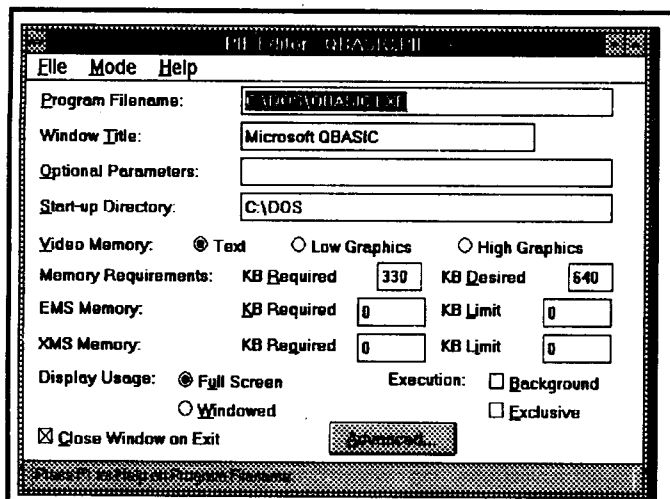


FIGURA 8

Para fazer com que o QBASIC passe a ter disponíveis, 2 MB de RAM, basta preencher esses dois valores com o valor 2048.

O PIF EDITOR pode ser também usado para alterar o PIF usado pelo MS-DOS Prompt. Este PIF permite o uso de 1024 kB de memória EMS e 1024 kB de memória XMS. Suponha que queremos criar um novo ícone MS-DOS Prompt que permita o uso de 4 MB de memória XMS e 1 MB de EMS. Usamos o PIF EDITOR para abrir o arquivo DOSPRMPT.PIF, alteramos seus valores de memória XMS para 4 MB, e salvamos o arquivo com o nome de DOS4M.PIF. Saimos do PIF EDITOR, e a partir do PROGRAM MANAGER criamos um ítem de programa chamado DOS-4MB. Ao ser preenchido o nome do comando, basta usar DOS4M.PIF. Desta forma, toda vez que precisarmos usar um programa do MS-DOS permitindo o uso de 4 MB de memória XMS, podemos chamá-lo através do ícone DOS-4MB.

DESCARTANDO A MEMÓRIA EMS

Quando a memória EMS foi lançada pela Intel, Lotus e Microsoft, fez um grande sucesso entre os usuários de micros. Existiam no mercado placas de expansão de memória EMS, que poderiam ser acopladas a micros XT- a AT. Enquanto isso, a memória ESTENDIDA, usada nos ATs, ficou totalmente esquecida. Praticamente nenhum programa fazia uso da memória ESTENDIDA, enquanto quase todos os programas faziam uso da memória EMS. Depois que a Microsoft padronizou o uso da memória ESTENDIDA, criando

o padrão XMS (Extended Memory Specification), os fabricantes de software passaram a produzir programas capazes de fazer uso da memória XMS. Atualmente, existem mais programas capazes de usar a memória XMS que programas que usam a EMS.

É possível usar o computador sem memória EMS. A grande vantagem desta prática é que os 64 kB usados como PAGE FRAME da memória EMS, podem ser transformados em UMB. Esses 64 kB adicionais são valiosíssimos, principalmente em computadores onde existem muitos programas residentes e DRIVERS, que de outra forma, estariam ocupando espaço na memória convencional. Sem memória EMS, é possível executar sem problemas o Windows, os utilitários do MS-DOS, programas de CACHE DE DISCO, jogos, etc. Quando foi criada a memória XMS, os fabricantes de software entenderam-na como um novo padrão para acesso a grandes quantidades de memória, que veio para substituir a memória EMS. A maioria dos programas lançados após 1991 já faz uso pleno da memória XMS.

Mesmo sem usar a memória EMS, o EMM386 precisa ser usado, pois é ele o responsável pela criação dos UMBs. Para ativar o EMM386 com esta função, basta usá-lo como na forma que se segue:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
```

Para aproveitar ainda mais as áreas livres entre os endereços 640 kB e 1024 kB, podemos ainda usá-lo na forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=B000-EFFF
```

O parâmetro NOEMS, faz com que o EMM386 crie apenas os UMBs, sem ativar a memória EMS.

Você poderá adotar esta prática em seu computador. Pela experiência, talvez você descubra que alguns dos seus programas mais antigos necessitam de memória EMS. Verifique se esses programas podem ser configurados para usar a memória XMS. Se isto não for possível, será necessário preparar um BOOT especial, usando um MENU no seu arquivo CONFIG.SYS. Neste menu pode ser perguntado se você deseja ou não usar a memória EMS. De acordo com a resposta, o EMM386 deverá ser executado da forma tradicional, criando a memória EMS, ou da forma indicada acima, sem criar a memória EMS.



LAÉRCIO VASCONCELOS é Engenheiro Eletrônico e autor dos livros: *Como Montar seu Próprio PC*; *Conserte Você Mesmo o seu PC*; *Arquitetura do PC*; *Dicas e Macetes de Software*. **Adaptações: Engenheiro Victor Vinhas.**

LIVRARIA

CIÊNCIA NOVA

- Despachamos p/ todo o Brasil
- Remessas feitas por reembolso Postal

1-> Na compra de cada 10 Disquetes você ganha 1 Disquete DD Gravado ;
2-> Ou à cada 15 Disquetes você ganha 1 Disquete HD Gravado ;
3-> Compre Acima de 30 Disquetes HD ou valor equivalente, você paga com 2 Cheques (1 no Ato + 1 para 15 Dias) ;
4-> Se Nesta Edição da Revista você encontrar alguém de São Paulo que Venda Mais Barato, Nós Cobrimos a Oferta !!!

CHANGERS: Mudando as regras do jogo

Veja como conquistar poderes paranormais em jogos consagrados

Devanir Nunes,
Rodrigo Xavier Nunes e
Devanir Nunes Filho

Um belo dia, durante uma partida de Sim City (com nossa cidade à beira da falência) tivemos a idéia de que deveria haver algum modo de alterar a quantidade de dinheiro da cidade (jogo roubado é mais divertido) e após pensarmos como fazê-lo chegamos à conclusão de que o jeito mais fácil (ou menos difícil) seria alterar o conteúdo do arquivo onde a cidade é salva (com um editor de disco como o Diskedit, PC Tools ou o do XTreeGold), já que é nesse arquivo que são salvas as informações sobre a cidade.

Mal sabíamos no que estávamos nos metendo. Após dias alterando bytes, comparando arquivos de cidades e jogando muito, nós conseguimos todos os dados que queríamos sobre os arquivos, principalmente os bytes do \$dinheiro\$ disponível para obras (além de ficarmos feras no jogo em si, mas isso é secundário).

Daí para a confecção do primeiro Changer foi apenas uma questão de perceber o quanto é chato toda hora ter que executar o Diskedit em uma cidade para aumentar seu dinheiro (já que não podemos apelar para o aumento da dívida externa como fazem os governos do Brasil).

O segredo de tudo: é isso aí, o segredo todo foi Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar... Até conseguir descobrir o que é cada endereço no arquivo e quais os valores possíveis (claro que sempre começávamos com algo do tipo "FFFF". Os outros surgiram com a necessidade (ou em decorrência de termos ficado presos em uma determinada parte de algum jogo).

ATENÇÃO: Os programas só funcionarão se estiverem no mesmo diretório em que se encontram os arquivos do respectivo jogo.

4D BOXING CHANGER

22 MICRO SISTEMAS

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os atributos do lutador que você manipula.

Instruções: Para alterar um lutador você deve seguir os seguintes passos:

- acionar o jogo;
- selecionar o lutador de sua preferência;
- exportar esse lutador para um disquete no drive A;
- encerrar o jogo;
- ativar o Changer como descrito acima.

Funcionamento: O programa é auto-explicativo. Assim que inicia, ele mostra um menu onde você escolhe qual atributo deseja alterar. A seguir, é aberta uma nova tela, onde você deve informar o valor para o atributo. Uma vez feita a alteração, você pode alterar outros atributos, na mesma execução. Se você digitar um valor fora da faixa válida para um dado atributo, o programa ignorará o que foi digitado, aguardando um valor correto. Após cada alteração o programa assinala no menu o atributo alterado. Feitas todas as alterações você deve pressionar ESC para encerrar o programa.

Observações: Acreditamos que a opção "Alguma coisa (?)" deve alterar algum atributo não previsto no nosso menu. Se alguém descobrir, favor informar.

EYE OF THE BEHOLDER CHANGER

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os atributos e objetos dos personagens que você controla.

Instruções: Para alterar um ou mais personagens você deve seguir os seguintes passos:

- acionar o jogo;
- criar os personagens que deseja;
- salvar o status de dentro do jogo;
- (para todos agora);
- ativar o Changer

Observações: Eventualmente alguns dos objetos requisitados ao programa aparecerão como outros durante a execução do jogo. Isso ocorre devido aos valores para certos objetos não serem constantes em todas as partes do jogo.

Deve-se ressaltar, ainda, que o usuário deve sempre preferir utilizar o jogo ao invés do programa. Como exemplo, temos a função “Comida”, que por motivos já descritos nem sempre funciona bem, devendo-se por isso preferir aumentar o número de rações que o grupo carrega para que dentro do jogo eles as utilizem.

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os fundos da cidade escolhida e trocar tipos de terreno.

Instruções: Basta salvar uma cidade e executar o programa.

Funcionamento: O programa é totalmente auto-explicativo.

Observações: Convém, antes de alterar uma cidade, fazer um backup dela, com o comando “COPY cityname.cty cityname.bak”. Para restaurar a cidade (caso alguma função indesejada tenha sido executada), basta executar o comando “COPY cityname.bak cityname.cty”.

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS


Função: Alterar os atributos e objetos do personagem.

Instruções: Para alterar um personagem você deve salvar um status no jogo e depois executar o programa.

Funcionamento: O programa é auto-explicativo.

NOTA: Os programas foram desenvolvidos na linguagem QBasic para facilitar o acesso por todos (todos que utilizem o DOS 5 ou 6).



 **DEVANIR NUNES FILHO** é vestibulando da carreira de Informática, escovador de bits por natureza e atualmente professor de DOS, Windows, Page Maker, Word etc... (o que estiver em \$moda\$).

RODRIGO XAVIER NUNES é o testdriver dos Changers, não deixando passar nenhum erro. Ele é chato paca, como deve ser alguém que se dedica à função de tester.

DEVANIR NUNES é o guru do grupo (eufemismo para velho) e sabe programar (ainda) nas seguintes linguagens: Assembler /370, Assembler 8088, Algol, Cobol, PL/I, Fortran, Pascal, Basic, Rexx e C++ (além de outras linguagens sem importância) tendo 26 anos de experiência em informática. Trabalha na Varig (mainframe) e dá aula na EdData (micro).

```
'| Nome           : CHANGER.BAS|
'| Funcao        : Alterar os dados relativos a um
lutador exportado |
'| para o drive A. |
'| Autor         : Deva & Deva |
'| Linguagem     : BASIC |
'| Data          : 15/MAI/1993 |
DECLARE SUB box (h, t$( ))
DECLARE SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIAVEL$)
SCREEN 0
COLOR 1, 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
DIM i$(25), t$(20), m$(25)
m$(23) = " "
zm = 23
ON ERROR GOTO ERRO
i$(0) = "" 'sem titulo
i$(1) = " + - +--+ +--+ - + - -+--+ +--+
++-+ - + +-+ ++-+ +-+ +- -+-+""
i$(2) = " ++-+ || +-+ ||-+ ||-+ ||-+ ||-+ ||-+
||-+ ||-+ ||-+ ||-+ ||-+ ||-+ ""
i$(3) = " - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
++-+ - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
i$(4) = " +-----+
"
i$(5) = " | Created by Devanir N. Filho,
Devanir Nunes & Rodrigo Xavier Nunes | "
i$(6) = " +-----+
"
i$(7) = "@FIM"
box 6, i$( )
i$(0) = "Tecle algo (ESC sai)": i$(1) = "@FIM"
box 17, i$( )
SOUND 300, 1
SOUND 600, 3
SOUND 200, 2
SOUND 900, 3
SOUND 100, 3
SOUND 600, 2
nos:
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
24 COLOR 6, 6
CLS
24 FILES "A:BOXERDAT.BOX"
OPEN "A:BOXERDAT.BOX" FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
m$(0) = ""
m$(1) = " A - Altura"
m$(2) = " B - Peso"
m$(3) = " C - Rosto"
m$(4) = " D - Roupa"
m$(5) = " E - Posicao"
m$(6) = " F - Soco"
```

```

m$(7) = " G - Resistencia"
m$(8) = " H - Velocidade "
m$(9) = " I - Media"
m$(10) = " J - Mao"
m$(11) = " K - Lutas"
m$(12) = " L - Vitorias"
m$(13) = " M - Derrotas"
m$(14) = " N - Preco"
m$(15) = " O - Nocaute"
m$(16) = " P - Nocaute tecnico"
m$(17) = " Q - Decisao unanime"
m$(18) = " R - Desqualificacao"
m$(19) = " S - Camisa listrada"
m$(20) = " T - Alguma coisa (?) "
m$(21) = " U - Nome do boxer"
m$(22) = "@FIM"
fazmain:
MID$(m$(xm), 1) = CHR$(251)
CLS
box 1, m$( )
LOCATE 1, 36
PRINT " Mudar "
perg:
LOCATE 8, 65: COLOR 7, 1: PRINT "+-----+"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "| Opcao |"; :
COLOR 0, 0: PRINT " "
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "| " :
COLOR 0, 0: PRINT " "
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "+-----+"; : COLOR
0, 0: PRINT " "
LOCATE , 67: PRINT "_____": COLOR 7, 1
LOCATE 10, 69
SOUND 324, 1
a$ = INPUT$(1)
PRINT a$
SOUND 324, 1
COLOR , 6, 8
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
a$ = UCASE$(a$)
IF a$ <= "U" AND a$ >= "A" THEN xm = ASC(a$) -
64
IF a$ = "A" THEN GOTO altura
IF a$ = "B" THEN GOTO peso
IF a$ = "C" THEN GOTO rosto
IF a$ = "D" THEN i$(1) = "Indique a roupa (0 ate
255)": ENDE = &H1C: GOTO xxx
IF a$ = "E" THEN i$(1) = "Indique a posicao (0
ate 255)": ENDE = &H1D: GOTO xxx
IF a$ = "F" THEN i$(1) = "Indique o soco (0 ate
255)": ENDE = &H1E: GOTO xxx
IF a$ = "G" THEN i$(1) = "Indique a resistencia
(0 ate 255)": ENDE = &H1F: GOTO xxx
IF a$ = "H" THEN i$(1) = "Indique a velocidade
(0 ate 255)": ENDE = &H20: GOTO xxx
IF a$ = "I" THEN i$(1) = "Indique a media (0 ate
255)": ENDE = &H21: GOTO xxx
IF a$ = "J" THEN GOTO MAO
IF a$ = "K" THEN i$(1) = "Indique as lutas (0
ate 255)": ENDE = &H88: GOTO xxx
IF a$ = "L" THEN i$(1) = "Indique as vitorias (0
ate 255)": ENDE = &H8A: GOTO xxx
IF a$ = "M" THEN i$(1) = "Indique as derrotas (0
ate 255)": ENDE = &H8C: GOTO xxx
IF a$ = "N" THEN GOTO preco
IF a$ = "O" THEN i$(1) = "Indique os nocautes (0
ate 255)": ENDE = &H94: GOTO xxx
IF a$ = "P" THEN i$(1) = "Indique os nocautes-
tecnicos (0 ate 255)": ENDE = &H96: GOTO xxx
IF a$ = "Q" THEN i$(1) = "Indique as decisoes
unanimes (0 ate 255)": ENDE = &H9A: GOTO xxx
IF a$ = "R" THEN i$(1) = "Indique as
desqualificacoes (0 ate 255)": ENDE = &H9C: GOTO
xxx

```

```

IF a$ = "S" THEN i$(1) = "Indique o padrao da
camisa ((0-255) 255 = listrada)": ENDE = &H36:
GOTO xxx
IF a$ = "T" THEN GOTO desconhecido
IF a$ = "U" THEN GOTO nome
GOTO fazmain
nome:
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Digite o nome (22 letras)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$( )
i$(0) = ""
i$(1) = SPACE$(22)
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$( )
a$ = ""
HY = 9
HX = 29
ta = 22
ENTRA HX, HY, ta, a$
FOR t = 1 TO LEN(a$)
LSET celula$ = MID$(a$, t, 1)
PUT #1, t
NEXT
LSET celula$ = CHR$(0)
PUT #1, t
GOTO fazmain
altura:
' MUDA A ALTURA DO PERSONAGEM
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique a altura (1.01 ate 3.62
metros)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$( )
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$( )
a$ = ""
HY = 9
HX = 38
ta = 4
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 3.62 OR a < 1.01 THEN GOTO altura
a = a * 100
a = a / 2.53725
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H19 + 1
GOTO fazmain
peso:
' MUDA O PESO DO PERSONAGEM
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique o peso (1 ate 229)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$( )
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$( )
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)

```

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO LTDA.

LIVROS TÉCNICOS E REVISTAS, NACIONAIS E ESTRANGEIRAS - PROGRAMAS
MICROS, PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

MATRIZ: AV. RIO BRANCO, 156
LOJA SS 127 (SUBSOLO)
CEP 20043-900 (ED.AV.CENTRAL
TEL.: 262-5723 (KS)

FILIAL: RUA DO CATETE No.311 RUA DO OUVIDOR, 97 A
LOJAS 108 E 311 H - CEP 22220-001 TEL.: 232-2494
TELS.: 205-9747 / 285-7565 FAX (021) 240-4458
(RIO INFOSHOPPING)

```

IF a > 229 OR a < 1 THEN GOTO peso
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H1A + 1
GOTO fazmain
rosto:
'
' MUDA O ROSTO DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique o rosto (0 ate 15)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 2
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 15 OR a < 0 THEN GOTO rosto
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H1B + 1
GOTO fazmain
MAO:
'
' MUDA A MAO
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "(D)estro ou (C)anhoto ?"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
LOCATE 9, 39
COLOR 7, 1
PRINT a$
COLOR , 6, 8
SOUND 324, 1
IF a$ = "d" OR a$ = "D" THEN a = 0: GOTO OK
IF a$ = "c" OR a$ = "C" THEN a = 1: GOTO OK
GOTO MAO
OK:
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H4C + 1
GOTO fazmain
preco:
'
' MUDA O VALOR
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Qual o preco do lutador (0 - 16777215) ?"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 16777215 THEN GOTO preco
AA = a MOD 256: Q = a \ 256
BB = Q MOD 256
CC = Q \ 256
LSET celula$ = CHR$(AA)
PUT #1, &H90 + 1
LSET celula$ = CHR$(BB)
PUT #1, &H91 + 1
LSET celula$ = CHR$(CC)
PUT #1, &H92 + 1
GOTO fazmain
desconhecido:
'
' MUDA BYTES NAO IDENTIFICADOS
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Digite o valor para o desconhecido"

```

```

i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO fazmain
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H30 + 1
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H32 + 1
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H08 + 1
FOR a = &HB7 TO &HBF
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, a + 1
NEXT
FOR a = &HCC TO &HCF
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, a + 1
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Desconhecido executado"
i$(2) = "@FIM"
box 13, i$()
BEEP
GOTO fazmain
xxx:
'
' MUDA O XXXX DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO xxx
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &HDE + 1
GOTO fazmain
COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
ERRO:
IF HRL = 24 AND ERR = 71 OR ERR = 68 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Porta do drive aberta ! (coloque um disco ou ESC para encerrar)"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
CLS
RESUME 22
END IF
IF HRL = 24 AND ERR = 53 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Primeiro voce tem que ir no GYM e exportar um boxeador para o drive A:"
i$(2) = "(ESC para encerrar)"
i$(3) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
CLS
RESUME 22
END IF
REM
SUB box (h, t$( ))
' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
l = 0
FOR c = 0 TO 25
IF LEN(t$(c)) > l THEN l = LEN(t$(c))
IF t$(c) = "@FIM" THEN u = c - 1: c = 200
NEXT
IF c = 26 THEN ERROR 200
' calcula centralizacao horizontal na tela

```



```

IF ASC(a$) = 8 THEN
  VARIABLE$ = ""
  t = 0
  LOCATE HY, HX
  PRINT SPC(ta);
  GOTO begin
END IF
VARIABLE$ = VARIABLE$ + a$
LOCATE HY, HX
PRINT VARIABLE$
NEXT
fimif:
COLOR , 6, 8
END SUB

```

```

' Nome      : CHANGER.BAS
' Funcao    : Alterar os dados e objetos dos
personagens salvos
'           do jogo EYE OF BEHOLDER I.
' Autor     : Deva & Deva
' Linguagem : BASIC
' Data      : 18/JUN/1993

DECLARE SUB box (h, t$( ))
DECLARE SUB comum (tipo, ask$, pega, m, ask2$)
DECLARE SUB rezamagia (m$( ), pega)
DECLARE SUB corpo (pega)
DECLARE SUB direseq (pega)
DECLARE SUB objetoseq (pega, m)
DIM i$(20), t(4)
DIM SHARED bc$(6), a$, bo, m$(19)
0 SCREEN 0
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
h = 3
i$(0) = "" 'sem titulo
i$(1) = ""
i$(2) = "
+- - + +- +-+ +- +-+ - + +- +-+
+- - + +- - +-+ +-+ +-+ +-+
i$(3) = "
i- -+-+ - - - - - - - - - - - - - - -

```

[illegible]

CADASTRAMOS REVENDAS PARA TODO BRASIL

```

|+ | - | - | | | | | - |+++" - - - + - +
i$(4) = " + - - + - + - + - - - - + - +
+ + - - - + - + - + - - + "
i$(5) = " + - - + - + - + - - - - + - +
+ + + - - - - + "
i$(6) = " | | - | - | - | - | +
| | + | - |+++"
i$(7) = " + - - - - - -
- + - + - - + "
i$(8) = ""
i$(9) = " +-----+
"
i$(10) = " | Created by Devanir M. Filho,
Devanir Nunes & Rodrigo Xavier Nunes | "
i$(11) = " +-----+
"
i$(12) = ""
i$(13) = "@FIM"
box h, i$(1)
h = 20: i$(0) = "Tecle algo (enter para sair)":
i$(1) = "@FIM"
box h, i$(1)
SOUND 300, 1
SOUND 600, 3
SOUND 200, 2
SOUND 900, 3
SOUND 100, 3
SOUND 600, 2
y$ = INPUT$(1)
IF ASC(y$) = 13 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
2 COLOR 14, 0
ON ERROR GOTO erro
CLS
3 FILES "*.sav"
PRINT
INPUT "Qual status voce quer alterar (sem ext.)
? ", no$
IF no$ = "" THEN GOTO 0

COLOR 0, 0, 0
4 FILES no$ + ".sav"
COLOR 14, 0

CLOSE
OPEN no$ + ".sav" FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS a$
GOSUB bonecos

bonecos:
CLS
FOR t = 1 TO 6: bo$(t) = "": NEXT
FOR t = 0 TO 5
  FOR y = (t * &HF3) + 3 TO (t * &HF3) + &HC
    GET #1, y
    bo$(t + 1) = bo$(t + 1) + a$
  NEXT
NEXT
FOR t = 1 TO 6
  PRINT t; "- ", bo$(t)
NEXT
PRINT
INPUT "Qual o numero do personagem que voce quer
alterar (enter sai) ? ", bo$
bo = VAL(bo$)
IF bo$ = "" THEN GOTO 2
IF bo > 6 OR bo < 1 THEN
  PRINT
  PRINT "Personagem invalido !"
  PRINT
  BEEP
  SLEEP 1
  GOTO bonecos
END IF
i$(1) = " 01 - Nome"
i$(2) = " 02 - Forca"
i$(3) = " 03 - Inteligencia"
i$(4) = " 04 - Sabedoria"
i$(5) = " 05 - Destreza"
i$(6) = " 06 - Constituicao"
i$(7) = " 07 - Carisma"
i$(8) = " 08 - Energia"
i$(9) = " 09 - Classe da armadura"
i$(10) = " 10 - Biotipo"
i$(11) = " 11 - Profissao"
i$(12) = " 12 - Personalidade"
i$(13) = " 13 - Rosto"
i$(14) = " 14 - Comida"
i$(15) = " 15 - Level"
i$(16) = " 16 - Experiencia"
i$(17) = " 17 - Magias"

```

```

i$(18) = " 18 - Rexas"
i$(19) = " 19 - Objetos"
alterar:
CLS
PRINT : PRINT
FOR t = 1 TO 19: PRINT i$(t): NEXT
PRINT : PRINT "Enter sai"
LOCATE 1, 1
PRINT "O que deseja alterar no(a) ", bo$(bo); "
"
INPUT op$
IF op$ = "" THEN GOTO bonecos ELSE op = VAL(op$)
IF op > 19 OR op < 0 THEN
  LOCATE 24, 1
  PRINT "Opcao invalida !",
  BEEP
  SLEEP 1
  GOTO alterar
END IF
MID$(i$(op), 1, 1) = CHR$(251)
SELECT CASE op
CASE 1
  DO
    CLS
    PRINT "Alterando o nome ", bo$(bo)
    PRINT
    INPUT "Digite o novo nome (ate 10
    caracteres): ", no$
    IF no$ = "" THEN EXIT DO
    no$ = LEFT$(no$ + STRING$(10, CHR$(0)), 10)
    LSET a$ = CHR$(1)
    PUT #1, 2 + ((bo - 1) * &HF3)
    FOR t = 3 TO &HC
      LSET a$ = MID$(no$, t - 2, 1)
      PUT #1, t + ((bo - 1) * &HF3)
    NEXT
    LOOP WHILE no$ = ""
    bo$(bo) = no$
CASE 2
  CLS
  PRINT "Alterando a forca ", bo$(bo)
  GET #1, &HE + ((bo - 1) * &HF3)
  PRINT "Atual e' ", ASC(a$);
  GET #1, &H10 + ((bo - 1) * &HF3)
  PRINT ASC(a$)
  PRINT
  INPUT "Entre com um valor entre 0 e 255: ",
  t
  LSET a$ = CHR$(t)
  PUT #1, &HE + ((bo - 1) * &HF3)
  PUT #1, &HF + ((bo - 1) * &HF3)
  INPUT "Entre com outro valor entre 0 e 255:
  ", t
  LSET a$ = CHR$(t)
  PUT #1, &H10 + ((bo - 1) * &HF3)
  PUT #1, &H11 + ((bo - 1) * &HF3)
CASE 3
  ask$ = "a inteligencia"
  pega = &H12
  comum 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 4
  ask$ = "a sabedoria"
  pega = &H14
  comum 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 5
  ask$ = "a destreza"
  pega = &H16
  comum 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 6
  ask$ = "a constituicao"
  pega = &H18
  comum 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 7
  ask$ = "o carisma"
  pega = &H1A
  comum 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 8
  CLS
  PRINT "Alterando a energia de ", bo$(bo)
  GET #1, &H1C + ((bo - 1) * &HF3)
  PRINT "Atual e' ", ASC(a$);
  GET #1, &H1D + ((bo - 1) * &HF3)
  PRINT ASC(a$)
  PRINT
  PRINT "Valores altos nem sempre indicam
  muita energia !"
  PRINT
  INPUT "Entre com um valor entre 0 e 255 (58
  e' bom): ", t
  LSET a$ = CHR$(t)
  PUT #1, &H1C + ((bo - 1) * &HF3)

```

```

INPUT "Entre com outro valor entre 0 e 255
(129 e' bom): ", t
LSET a$ = CHR$(t)
PUT #1, &H1D + ((bo - 1) * &HF3)
CASE 9
ask$ = "a classe de armadura"
pega = &H1E
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 10
ask$ = "o biotipo"
pega = &H20
m$(1) = "0 - Human male"
m$(2) = "1 - Human female"
m$(3) = "2 - Elf male"
m$(4) = "3 - Elf female"
m$(5) = "4 - Half-elf male"
m$(6) = "5 - Half-elf female"
m$(7) = "6 - Dwarf male"
m$(8) = "7 - Dwarf female"
m$(9) = "8 - Gnome male"
m$(10) = "9 - Gnome female"
m$(11) = "10 - Halfling male"
m$(12) = "11 - Halfling female"
comum 2, ask$, pega, 12, ""
CASE 11
ask$ = "a profissao"
pega = &H21
m$(1) = "0 - Fighter"
m$(2) = "1 - Ranger"
m$(3) = "2 - Paladin"
m$(4) = "3 - Mage"
m$(5) = "4 - Cleric"
m$(6) = "5 - Thief"
m$(7) = "6 - Fighter / Cleric"
m$(8) = "7 - Fighter / Thief"
m$(9) = "8 - Fighter / Mage"
m$(10) = "9 - Fighter / Mage / Thief"
m$(11) = "10 - Thief / Mage"
m$(12) = "11 - Cleric / Thief"
m$(13) = "12 - Fighter / Cleric / Mage"
m$(14) = "13 - Ranger / Cleric"
m$(15) = "14 - Cleric / Mage"
comum 2, ask$, pega, 15, ""
CASE 12
ask$ = "a personalidade"
pega = &H22
m$(1) = "0 - Lawful good"
m$(2) = "1 - Neutral good"
m$(3) = "2 - Chaotic good"
m$(4) = "3 - Lawful neutral"
m$(5) = "4 - True neutral"
m$(6) = "5 - Chaotic neutral"
m$(7) = "6 - Lawful evil"
m$(8) = "7 - Neutral evil"
m$(9) = "8 - Chaotic evil"
comum 2, ask$, pega, 9, ""
CASE 13
ask$ = "o rosto"
pega = &H23
ask2$ = "Entre com um valor entre 0 e 26
para homem," + SPACE$(37)
ask2$ = ask2$ + "27 a 43 para mulher e 250 a
255 para especiais: "
comum 2, ask$, pega, 256, ask2$
CASE 14
ask$ = "a comida de"
pega = &H24
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 15
CLS
PRINT "O nivel de qual profissao de ",
bo$(bo), " voce quer alterar (1-3)? ",
y$ = INPUT$(1): y = VAL(y$)
SELECT CASE y
CASE 1
pega = &H25
ask$ = "o nivel da profissao 1"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 2
pega = &H26
ask$ = "o nivel da profissao 2"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 3
pega = &H27
ask$ = "o nivel da profissao 3"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
END SELECT
CASE 16
CLS
PRINT "Alterando a experiencia de ", bo$(bo)
PRINT "Atualis sac ",

```

```

FOR yy = 0 TO 8 STEP 4
t$ = 0
FOR y = 0 TO 3
GET #1, &H28 + y + yy + (bo - 1) * &HF3
t$ = t$ + (ASC(a$) * 256 ^ y)
NEXT
PRINT t$;
NEXT
PRINT
FOR y = 0 TO 2
PRINT "Experiencia", y + 1, ": ";
INPUT "", t$
FOR yy = 3 TO 0 STEP -1
t(yy) = INT(t$ / 256 ^ yy)
t$ = t$ MOD 256 ^ yy
NEXT
FOR yy = 0 TO 3
LSET a$ = CHR$(t(yy))
PUT #1, &H28 + yy + y * 4 + ((bo - 1) *
&HF3)
NEXT
NEXT
CASE 17
m$(1) = "01-Armor 16-
Hold person"
m$(2) = "02-Burning hands 17-
Invisibility 10'"
m$(3) = "03-Detect magic 18-
Lightning bolt"
m$(4) = "04-Magic missile 19-
Vampiric touch"
m$(5) = "06-Shield 20-
Fear"
m$(6) = "07-Shocking grasp 21-
Ice storm"
m$(7) = "08-Invisibility 22-
Stoneskin"
m$(8) = "10-M's acid arrow 23-
Cloudkill"
m$(9) = "11-Stinking cloud 24-
Cone of cold"
m$(10) = "12-Dispel magic
28-Hold monster"
m$(11) = "13-Fire ball
29-Cure light wnds"
m$(12) = "14-Flame arrow
30-Cause light wnds"
m$(13) = "15-Haste"
rezamagia m$(), 1
CASE 18
m$(1) = "01-Bless 13-
Prayer"
m$(2) = "02-Cure light wnds 14-
Remove paralysis"
m$(3) = "03-Cause light wnds 15-
Cure serious"
m$(4) = "04-Detect magic 16-
Cause serious"
m$(5) = "05-Protect evil 17-
Neutral poison"
m$(6) = "06-Aid 18-
Protect evil 10'"
m$(7) = "07-Flame Blade 19-
Protect lightning"
m$(8) = "08-Hold person 20-
Cure critical"
m$(9) = "09-Slow poison 21-
Cause critical"
m$(10) = "10-Create food
22-Flame strike"
m$(11) = "11-Dispel magic
23-Raise dead"
m$(12) = "12-Magic vestment"
m$(13) = ""
rezamagia m$(), 0
CASE 19
aux = 0
DO ' auxiliar para em erro sair
pa = 1
GOSUB page
FOR lop = 1 TO 5000
LOCATE 21, 77: PRINT SPC(3);
LOCATE 21, 1
PRINT "1-maos 2-bolsa 3-peito 4-pulso 5-
cabeca 6-pesc 7-pes 8-cint 9-dados enter-sai ";
t$ = INPUT$(1)
PRINT t$
IF ASC(t$) = 13 THEN GOTO endpage
t = VAL(t$)
SELECT CASE t
CASE 0

```



```

GOSUB page
CASE 1
  direseq (&H78)
CASE 2
  objetoseq &H7C, 14
CASE 3
  corpo (&H9A)
CASE 4
  corpo (&H9C)
CASE 5
  corpo (&H9E)
CASE 6
  corpo (&HA0)
CASE 7
  corpo (&HA2)
CASE 8
  objetoseq &HA4, 3
CASE 9
  direseq (&HAA)
END SELECT
NEXT lop
LOOP
GOTO endpage
page:
CLS
pa = pa + 1
PRINT "Alterando os objetos de "; bo$(bo)
IF pa = 5 THEN pa = 1
SELECT CASE pa
CASE 1
  LOCATE 2, 1
  PRINT "080 001 - 'FLICKA'
159 000 - C.S. AID"
  PRINT "049 000 - 'GINSOO'
070 000 - C.S. BLESS"
  PRINT "093 001 - 'SEVERIOUS'
121 000 - C.S. CAUSE LIGHT WINDS"
  PRINT "073 001 - 'SLASHER' +4
223 000 - C.S. CREATE FOOD"
  PRINT "231 000 - 'SLICER' +3
052 001 - C.S. CURE CRITICAL"
  PRINT "039 000 - ADAMANTITE DART
245 000 - C.S. CURE LIGHTNING WINDS"
  PRINT "045 000 - ADAMANTITE LONG SWORD
033 001 - C.S. CURE SERIOUS"
  PRINT "230 000 - ARROW
061 000 - C.S. DETECT MAGIC"
  PRINT "036 000 - AXE
032 001 - C.S. DISPEL MAGIC"
  PRINT "112 000 - BACKSTABBER
213 000 - C.S. FLAME BLADE"
  PRINT "236 000 - BANDED ARMOR
002 001 - C.S. HOLD PERSON"
  PRINT "174 000 - BATTLE AXE
252 000 - C.S. NEUTRAL POISON"
  PRINT "181 000 - BOOTS
180 000 - C.S. PRAYER"
  PRINT "085 000 - BOW
008 001 - C.S. PROTECT EVIL"
  PRINT "088 001 - BRACERS (-2)
036 001 - C.S. PROTECT EVIL 10"
  PRINT "232 000 - BRACERS (-3)
011 001 - C.S. RAISE DEAD"
  PRINT "041 000 - CHAINMAIL
061 001 - C.S. REMOVE PARALISY"
  PRINT "215 000 - CHIEFTAIN HALBERD
222 000 - C.S. SLOW POISON"
  PRINT "008 000 - CLERIC HOLY SYMBOL
035 000 - COMMISSION LETTER OF MARQUE"
CASE 2
  PRINT "004 000 - DAGGER
178 001 - HOLY SYMBOL"
  PRINT "009 001 - DROW BOOTS
082 001 - HUMAN BONES (ANYA)"
  PRINT "006 001 - DROW BOW
084 001 - HUMAN BONES (BEOHRAM)"
  PRINT "140 000 - DROW CLEAVER
083 001 - HUMAN BONES (ILERIA)"
  PRINT "240 000 - DROW KEY
086 001 - HUMAN BONES (KIRIATH)"
  PRINT "033 033 - DROW SHIELD
085 001 - HUMAN BONES (TYRRA)"
  PRINT "033 000 - DWARF BONES (TAGHOR)
058 000 - IGNEOUS ROCK"
  PRINT "043 000 - DWARF HELMET
168 000 - IRON RATIONS"
  PRINT "052 000 - DWARVEN HEALING POTION
017 000 - JEWEL KEY"
  PRINT "193 000 - DWARVEN KEY
191 000 - KENKU EGG"
  PRINT "206 000 - DWARVEN SHIELD

```

```

034 000 - KEY"
  PRINT "056 000 - FANCY ROBE
001 001 - KNIGHT SLICKER"
  PRINT "001 180 - FIRE HOLY SYMBOL
089 001 - LEATHER ARMOR"
  PRINT "018 001 - FLAIL
009 000 - LEATHER BOOTS"
  PRINT "011 000 - FLAME BLADE
006 000 - LOCK PICKS"
  PRINT "050 000 - GEM 1300
047 000 - LONG SWORD"
  PRINT "040 000 - HALBERD
046 000 - MACE"
  PRINT "064 000 - HALFLING BONES (TOD
UPHILL) 191 001 - M.S. CONE OF COLD"
  PRINT "042 000 - HELMET
169 000 - M.S. DISPEL MAGIC"
CASE 3
  PRINT "234 000 - M.S. FEAR
017 001 - PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY"
  PRINT "120 000 - M.S. FIREBALL
136 000 - POTION OF CURE POISON"
  PRINT "144 000 - M.S. FLAME ARROW
054 000 - POTION OF EXTRA HEALING"
  PRINT "160 000 - M.S. HASTE
018 000 - POTION OF GIANT STRENGTH"
  PRINT "076 001 - M.S. HOLD MONSTER
134 000 - POTION OF HEALING"
  PRINT "194 000 - M.S. HOLD PERSON
149 001 - POTION OF INVISIBILITY"
  PRINT "022 001 - M.S. ICE STORM
026 001 - POTION OF POISON"
  PRINT "178 000 - M.S. INVISIBILITY 10"
116 001 - POTION OF SPEED"
  PRINT "034 001 - M.S. INVISIBILITY
147 001 - POTION OF VITALITY"
  PRINT "241 000 - M.S. LIGHTNING BOLTS
069 000 - RATIONS"
  PRINT "015 001 - M.S. SHIELD
025 000 - RING 1"
  PRINT "027 001 - M.S. STONE SKIN
024 000 - RING 2"
  PRINT "191 001 - M.S. VAMPIRIC TOUCH
177 000 - RING 3"
  PRINT "138 000 - MEDALLION
233 000 - RING 4"
  PRINT "217 000 - NECKLACE
002 000 - ROBE"
  PRINT "001 001 - NIGHT STALKER
071 001 - ROCK (STRANGE)"
  PRINT "051 000 - ORB OF POWER
057 000 - ROCK"
  PRINT "031 000 - PALADIN HOLY SYMBOL
247 000 - RUBY KEY"
  PRINT "171 000 - PLATE MAIL
173 000 - SCALE MAIL"
CASE 4
  PRINT "021 001 - SCEPTER OF KINGLY MIGHT
067 001 - STONE ORB"
  PRINT "028 000 - SCROLL (DWARVES)
195 000 - STONE RING"
  PRINT "118 000 - SCROLL (FLAME BLADE)
141 000 - STONE SCEPTER"
  PRINT "027 000 - SCROLL (GEM)
021 000 - WAND OF CONE OF COLD"
  PRINT "029 000 - SCROLL (GREAT EVIL)
043 001 - WAND OF FIRE BALL"
  PRINT "022 000 - SCROLL (INVISIBLE)
053 001 - WAND OF FROST STING"
  PRINT "074 000 - SHIELD
064 001 - WAND OF LIGHTNING BOLT"
  PRINT "005 000 - SHORT SWORD
210 000 - WAND OF MAGIC MISSILE"
  PRINT "044 000 - SILVER KEY
249 000 - WAND OF NOTHING"
  PRINT "020 000 - SKULL KEY 1
032 000 - WAND OF SLIVIAS"
  PRINT "144 001 - SKULL KEY 2"
  PRINT "092 000 - SLING"
  PRINT "060 000 - SPEAR"
  PRINT "007 000 - SPELL BOOK"
  PRINT "003 000 - STAFF"
  PRINT "086 000 - STONE DAGGER"
  PRINT "054 001 - STONE HOLY SYMBOL"
  PRINT "062 000 - STONE MEDALLION"
  PRINT "158 000 - STONE NECKLACE"
END SELECT
RETURN
endpage:
END SELECT
GOTO alterar

```

```

END
erro:
IF ERR = 53 AND ERL = 3 THEN
COLOR 14, 0
PRINT
PRINT "Primeiro voce tem que salvar um status !"
PRINT
BEEP: SLEEP 1
END
END IF
IF ERR = 53 AND ERL = 4 THEN
COLOR 14, 0
PRINT
PRINT "Arquivo Nao encontrado !"
PRINT
BEEP: SLEEP 1
RESUME 2
END IF
END IF
IF ERR = 64 AND ERL = 4 THEN
COLOR 14, 0
PRINT
PRINT "Eu disse sem extensao !"
PRINT
BEEP: SLEEP 1
RESUME 2
END IF
END IF

SUB box (h, t$( ))
' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
l = 0
FOR c = 0 TO 25
IF LEN(t$(c)) > l THEN l = LEN(t$(c))
IF t$(c) = "@FIM" THEN u = c - 1: c = 200
NEXT
IF c = 26 THEN ERROR 200
' calcula centralizacao horizontal na tela
LL = (l / 2) + 2
x = 40 - LL
'desenha janela
COLOR 7, 1
LOCATE h, x
PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+"
IF t$(0) <> "" THEN
LOCATE , x
PRINT "!", LEFT$(SPACE$(l - LEN(t$(0))) / 2) +
t$(0) + SPACE$(l), 1); " !";
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1
LOCATE , x
IF u <> 0 THEN
PRINT "!", STRING$(l + 2, "-"), "!",
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1

```

```

END IF
END IF
FOR c = 1 TO u
LOCATE , x
PRINT "!", LEFT$(t$(c) + SPACE$(l), 1); " !";
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1
NEXT
LOCATE , x
PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+";
COLOR 0, 0
PRINT "-"
LOCATE , x + 2
PRINT STRING$(l + 4, "_")
COLOR 7, 1
END SUB

SUB comum (tipo, ask$, p, l, ask2$)
p = p + (bo - 1) * &HF3
inv2:
CLS
PRINT "Alterando " + ask$ + " de "; bo$(bo)
GET #1, p
PRINT "Atual e' "; ASC(a$)
PRINT
IF l <> 256 THEN
FOR t = 1 TO l
PRINT m$(t)
NEXT
END IF
PRINT
IF ask2$ = "" THEN
PRINT "Entre com um valor de 0 ate"; l - 1; "
(enter sai): ";
ELSE
PRINT ask2$;
END IF
INPUT "", t$
IF t$ = "" THEN EXIT SUB ELSE t = VAL(t$)
IF t > l - 1 OR t < 0 THEN
BEEP
PRINT "Valor invalido !"
SLEEP 1
GOTO inv2
END IF
SELECT CASE tipo
CASE 1
LSET a$ = CHR$(t)
PUT #1, p
PUT #1, p + 1
CASE 2
LSET a$ = CHR$(t)
PUT #1, p
END SELECT
END SUB

```

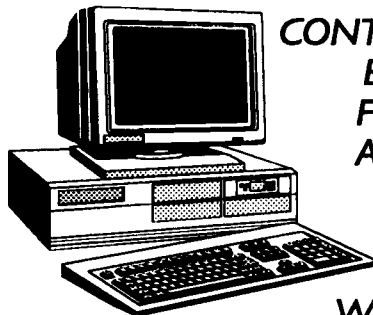
3500 PROGRAMAS PARA PC/XT/AT...

**DOMÍNIO PÚBLICO
E SHAREWARE**

MAIS DE 2000 PROGRAMAS

**KANÓPUS
INFORMÁTICA**

FONE: (041)222-0277 . CAIXA POSTAL 8301
CEP 80011-970 - CURITIBA - PR



**SOLICITE
CATÁLOGO
GRÁTIS**

**CONTROLE DE
ESTOQUE
FINANÇAS
AUTOCAD
dBASE
CLIPPER
JOGOS
WINDOWS
GRÁFICOS
EDITORES**

PROGRAMADORES

CLIPPER

Temos os melhores utilitários para auxílio na programação com Clipper, dBase ou Foxbase. São editores de programas fontes, utilitários para listagem de fontes, e as mais incríveis bibliotecas com novos e fantásticos comandos e funções para Clipper 5.01 e 5.2, inclusive com funções que utilizam modo gráfico, simulando perfeitamente o ambiente WINDOWS.

Para receber um disquete com arquivos NG (Help On Line) ou documentação de várias bibliotecas e assim avaliar suas finalidades, envie 2 URV
CHEQUE NOMINAL A
NADIA SOUZA
para
NTA
Caixa Postal 6015
FORTALEZA - CEP 60451-970

RUA SÃO FRANCISCO . 150 4º ANDAR SALA 38 - CEP 80020-190 - CURITIBA - PR


```

SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN GOTO money
IF a$ = "2" THEN GOTO DESER
IF a$ = "3" THEN GOTO SEA
IF a$ = "4" THEN GOTO TITUL
IF a$ = "5" THEN GOTO ATERR
IF a$ = "6" THEN CLS : SYSTEM
IF a$ = "7" THEN GOTO fim
GOTO mainmenu
nome$ = nome$ + ".CTY"
OPEN nome$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
'
'   ENCHE DE DINHEIRO
'   =====
money:
COLOR , 6, 8
CLS
t# = 0
FOR y = 0 TO 3
  GET #1, &HC25 + 3 - y
  t# = t# + ASC(celula$) * 256 ^ y
NEXT
i$(0) = "Fundos atuais da cidade sao:"
i$(1) = STR$(t#) + " dolares"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = "Digite novos fundos"
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 11, i$()
LOCATE 14, 30
va$ = ""
ENTRA 30, 14, 10, va$
t# = VAL(va$)
FOR y = 3 TO 0 STEP -1
  i(y) = INT(t# / 256 ^ y)
  t# = t# MOD 256 ^ y
NEXT
FOR y = 0 TO 3
  LSET celula$ = CHR$(i(3 - y))
  PUT #1, &HC25 + y
NEXT
i$(0) = "Prefeitura enriquecida": i$(1) = "@FIM"
box 19, i$()
COLOR 7, 1
SLEEP 3
GOTO mainmenu
'
'   ENCHE COM ALGO
'   =====
DESER:
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 7, 1
i$(0) = "Cobrir cidade com :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "@FIM"
box 5, i$()
SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN c2 = &H0: c1 = &H0
IF a$ = "2" THEN c2 = &H30: c1 = &H29
IF a$ = "3" THEN c2 = &H30: c1 = &H2B
IF a$ = "4" THEN c2 = &H3B: c1 = &H48
IF a$ = "5" THEN c2 = &H30: c1 = &HFF
IF a$ = "6" THEN c2 = &H0: c1 = &H2
IF a$ = "7" THEN c2 = &H30: c1 = &H25
GOSUB reloginho
FOR t = &HCB0 TO &H6A72 STEP 2
  LSET celula$ = CHR$(c1)
  PUT #1, t
  LSET celula$ = CHR$(c2)
  PUT #1, t + 1
  LOCATE 20, 43
  PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
GOTO mainmenu
'
'   MAR
'   =====
SEA:
COLOR , 6, 8

```

```

CLS
PRINT
i$(0) = ""
i$(1) = "Qual a largura do mar na costa Oeste ?"
i$(2) = "@FIM"
box 2, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 5, i$()
ti$ = ""
HY = 6
HX = 39
ta = 2
ENTRA HX, HY, ta, ti$
ge = VAL(ti$)
i$(0) = ""
i$(1) = "Qual a largura do mar na costa Leste ?"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 11, i$()
ti$ = ""
HY = 12
HX = 39
ta = 2
ENTRA HX, HY, ta, ti$
gd = VAL(ti$)
IF ge < 0 OR gd < 0 THEN GOTO SEA:
IF ge = 0 AND gd = 0 THEN GOTO mainmenu
'
'   AGUA NA BORDA Leste
'
IF gd = 0 THEN GOTO esq:
i$(0) = "Costa Leste"
i$(1) = "Comeca em : " + RIGHT$(" " + STR$(&H6A72
- (gd * 200)), 6)
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em : 27250"
i$(4) = "@FIM"
box 16, i$()
FOR t = &H6A72 - (gd * 200) TO &H6A72
  IF t MOD 2 = 0 THEN LSET celula$ = CHR$(&H2)
ELSE LSET celula$ = CHR$(&H0)
  PUT #1, t
  LOCATE 20, 43
  PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
SLEEP 1
'
'   AGUA NA BORDA Oeste
'
IF ge = 0 THEN GOTO mainmenu
esq:
i$(0) = "Costa Oeste"
i$(1) = "Comeca em : 3248"
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em : " + RIGHT$(" " + STR$(&HCB0
+ (ge * 200)), 6)
i$(4) = "@FIM"
box 16, i$()
FOR t = &HCB0 TO &HCB0 + (ge * 200)
  IF t MOD 2 = 0 THEN LSET celula$ = CHR$(&H2)
ELSE LSET celula$ = CHR$(&H0)
  PUT #1, t
  LOCATE 20, 43
  PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
SLEEP 1
GOTO mainmenu
'
'   MUDA TITULO DA CIDADE
'   =====
TITUL:
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Digite o novo titulo da cidade :"
i$(1) = "@FIM"
box 4, i$()
i$(0) = SPACE$(20)
box 9, i$()
LOCATE 10, 30
ti$ = ""
HY = 10
HX = 30
ta = 20
ENTRA HX, HY, ta, ti$

```



```

ti$ = LEFT$(ti$ + SPACE$(20), 20)
FOR t = 3 TO LEN(ti$) + 3
  LSET celula$ = MID$(ti$, t - 2, 1)
  PUT #1, t
NEXT
GOTO mainmenu
'
'RETIRA AGUA DA CIDADE SEM DESTRUI-LA
'=====
ATERR:
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Trocar :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "@FIM"
box 5, i$()
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN c2 = &H0: c1 = &H0
IF a$ = "2" THEN c2 = &H30: c1 = &H29
IF a$ = "3" THEN c2 = &H30: c1 = &H2B
IF a$ = "4" THEN c2 = &H3B: c1 = &H48
IF a$ = "5" THEN c2 = &H30: c1 = &HFF
IF a$ = "7" THEN c2 = &H30: c1 = &H25
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Por :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "@FIM"
box 5, i$()
aa$ = INPUT$(1)
IF aa$ = "1" THEN cc2 = &H0: cc1 = &H0
IF aa$ = "2" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H29
IF aa$ = "3" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H2B
IF aa$ = "4" THEN cc2 = &H3B: cc1 = &H48
IF aa$ = "5" THEN cc2 = &H30: cc1 = &HFF
IF aa$ = "6" THEN cc2 = &H0: cc1 = &H2
IF aa$ = "7" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H25
GOSUB reloginho
IF a$ = "6" THEN GOTO agua
FOR t = &HCB1 TO &H6A73 STEP 2
  GET #1, t
  cell$ = celula$
  GET #1, t + 1
  cel2$ = celula$
  LOCATE 20, 43
  PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
  IF cel2$ = CHR$(c1) AND cell$ = CHR$(c2) THEN
    GOSUB cascacha
  NEXT
GOTO mainmenu
agua:
FOR t = &HCB1 TO &H6A73 STEP 2
  GET #1, t
  cell$ = celula$
  GET #1, t + 1
  cel2$ = celula$
  LOCATE 20, 43
  PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
  IF cel2$ = CHR$(&H2) AND cell$ = CHR$(&H0) THEN
    GOSUB cascacha
  IF cel2$ = CHR$(&H4) AND cell$ = CHR$(&H0) THEN
    GOSUB cascacha
  NEXT
GOTO mainmenu
cascacha:
LSET celula$ = CHR$(cc2)
PUT #1, t
LSET celula$ = CHR$(cc1)
PUT #1, t + 1
RETURN
fim:
CLOSE
RUN
erro:
IF ERR = 69 AND ERR = 53 THEN
  i$(0) = "Nao encontrei a cidade": i$(1) =
"@FIM"
  box 20, i$()

```

```

a$ = INPUT$(1)
COLOR 6, 6
LOCATE 20
FOR t = 1 TO 4
  PRINT SPACE$(56)
NEXT
COLOR 7, 1
ch = 1
RESUME NEXT
END IF
RUN

reloginho:
i$(0) = ""
i$(1) = "Comeca em : 3248"
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em : 27250"
i$(4) = "@FIM"
box 18, i$()
RETURN

SUB box (h, t$())
' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
l = 0
FOR c = 0 TO 25
  IF LEN(t$(c)) > l THEN l = LEN(t$(c))
  IF t$(c) = "@FIM" THEN u = c - 1: c = 200
NEXT
IF c = 26 THEN ERROR 200
' calcula centralizacao horizontal na tela
LL = (l / 2) + 2
x = 40 - LL
'desenha janela
COLOR 7, 1
LOCATE h, x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+"
IF t$(0) <> "" THEN
  LOCATE , x
  PRINT "|", LEFT$(SPACE$((1 - LEN(t$(0))) / 2)
+ t$(0) + SPACE$(1), 1), "|"
  COLOR 0, 0
  PRINT "-"
  COLOR 7, 1
  LOCATE , x
  IF u <> 0 THEN
    PRINT "|", STRING$(1 + 2, "-"), "|",
    COLOR 0, 0
    PRINT "-"
    COLOR 7, 1
  END IF
END IF
END IF
FOR c = 1 TO u
  LOCATE , x
  PRINT "|", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1), 1), "|",
  COLOR 0, 0
  PRINT "-"
  COLOR 7, 1
NEXT
LOCATE , x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+"
COLOR 0, 0
PRINT "-"
LOCATE , x + 2
PRINT STRING$(1 + 4, "-")
COLOR 7, 1
END SUB

SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIAVEL$)
LOCATE HY, HX
PRINT SPC(ta);
COLOR 7, 1
begin:
FOR t = 1 TO ta
  a$ = INPUT$(1)
  SOUND 324, 1
  IF ASC(a$) = 13 GOTO fimif
  IF ASC(a$) = 8 THEN
    VARIAVEL$ = ""
    t = 0
    LOCATE HY, HX
    PRINT SPC(ta);
    GOTO begin
  END IF
  VARIAVEL$ = VARIAVEL$ + a$
  LOCATE HY, HX
  PRINT VARIAVEL$
NEXT
fimif:
END SUB

```

ZELIARD.BAS

```

Nome      : CHANGER.BAS
Funcao    : Alterar os objetos do personagem
e/ou ver o fim do jogo.
Autor     : Deva & Deva
Linguagem : BASIC
Data      : 22/JUL/1993

DECLARE SUB box (h, t$( ))
DECLARE SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIABEL$)
0 SCREEN 0
COLOR 1, 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
DIM i$(25), t$(20), u$(10), ob(5)
ON ERROR GOTO ERRO
i$(0) = ""
i$(1) = "      + + - - + + - + + +      + + +
+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
i$(2) = "      + + - - + + - + + +      + + +
+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
i$(3) = "      + + - - + + - + + +      + + +
+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
i$(4) = "      + + - - + + - + + +      + + +
+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
i$(5) = "      | Created by Devanir N. Filho,
Devanir Nunes & Rodrigo Xavier Nunes | "
i$(6) = "      + + - - + + - + + +      + + +
+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
i$(7) = "@FIM"
box 6, i$( )
i$(0) = "Tecle algo (ESC sai)": i$(1) = "@FIM"
box 17, i$( )
SOUND 300, 1
SOUND 600, 3
SOUND 200, 2
SOUND 900, 3
SOUND 100, 3

```

```

SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
arquivos:
COLOR , 6, 8
12 CLS
FILES "*.usr"
Y = CSRLIN
LOCATE 1, 1: PRINT SPACE$(79)
LOCATE Y - 1, 1: PRINT SPACE$(79)
SOUND 600, 2
i$(0) = "Qual status deseja alterar ?": i$(1) =
"@FIM"
box Y, i$( )
i$(0) = SPACE$(8): i$(1) = "@FIM"
box Y + 5, i$( )
peganome:
ch = 0
b$ = ""
HY = Y + 6
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, b$
nome$ = b$
IF nome$ = "" THEN GOTO peganome
nome$ = nome$ + ".usr"
COLOR 6, 6
69 FILES nome$
IF ch = 1 THEN GOTO peganome
OPEN nome$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
fmain:
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Z - Ver o fim do jogo"
i$(2) = "A - Ouro"
i$(3) = "B - Conta no banco"
i$(4) = "C - Almas"
i$(5) = "D - Life total"
i$(6) = "E - Life restante"
i$(7) = "F - Espada"
i$(8) = "G - Escudo"
i$(9) = "H - Chaves"
i$(10) = "I - Chaves especiais"
i$(11) = "J - Estrelas"

```



Stellar Software

Possuímos um acervo com mais de 40.000 programas para toda a linha IBM-PC. Temos jogos (Apogee, Epic Megagames, etc.), utilitários, anti-vírus atualizados (scan, f-prot, etc...). Não trabalhamos com pirataria e sim com a nata do shareware mundial. Solicite nosso catálogo gratuito, de qualquer parte do Brasil. Despachamos seu pedido no máximo em 24 horas.

O mais completo cadastro de clientes do mercado. Possui grupo de classificação, data de inclusão, código (opcional), nome do cliente, 2 nomes de contato, referência de conceito, data de aniversário, 4 telefones com descrição para cada um, 2 telefones de fax, endereço, bairro, cidade, estado, cep, inscrição estadual ou carteira de identidade, CGC ou CIC, controle de envio das cartas padrões com tipo e data de envio, campo de observações com tamanho máximo flexível de 65.534 caracteres. Inclui cadastro de cartas padrões com editor de texto integrado. Mala direta com possibilidade de imprimir a etiqueta do remetente ao lado da etiqueta do destinatário. Grupos de classificação para melhor separar os tipos de clientes.

Cadastro de Clientes

Preço: 30 URV's

Você está cansado de fazer contas, tentando saber onde vai parar o dinheiro todo mês? Colégio das crianças, alimentação, condomínio... Use o super prático Sistema de Despesas de Casa. Com ele você saberá, para que despesas foram as suas receitas. Os lançamentos são feitos em moeda nacional e convertidos para dólar. Possui também Contas a Pagar e Tabela de Dólar.

Despesas de Casa

Preço: 30 URV's



Sistema de CEP

Cadastro oficial da ECT. Permite consulta para qualquer rua do Brasil. Dado o nome de uma rua, você fica sabendo o bairro, cidade e cep de forma imediata. Se existirem mais de uma rua com o mesmo nome, serão todas apresentadas na tela. Modo de pesquisa por janelas, onde você vê todo o arquivo somente com o uso das setas.

POSSUINDO O CADASTRO DE CLIENTES E O CEP, AO DIGITAR UM ENDEREÇO NO CADASTRO DE CLIENTES, O SISTEMA PREENCHE PARA VOCÊ O BAIRRO, A CIDADE E O CEP.

10 pacotes diferentes: Preço por pacote: 30 URV's

(1: RJ), (2: São Paulo), (3: Goiás e Brasília), (4: Bahia, Piauí), (5: Ceará, Paraíba, Rio Grande do Norte), (6: Alagoas, Sergipe, Pernambuco), (7: Minas Gerais, Espírito Santo), (8: Mato Grosso, Mato Grosso do Sul), (9: Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul), (10: Acre, Amazonas, Amapá, Maranhão, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins)

Pacote econômico com todos os estados do Brasil: 100 URV's

Star Lights BBS - Velocidades de 1.200 à 14.400 Bps
Todo dia das 18:00 às 09:30 Horas - (021)-255-7240

Pedidos pelo tel (021)-255-7240

Stellar Informática Ltda ME - Caixa Postal 11767 - Cep 22022-970 - Rio de Janeiro - RJ

```

i$(12) = "K - Pedras do topo da tela"
i$(13) = "L - Roupa"
i$(14) = "M - Objetos"
i$(15) = "N - Magias"
i$(16) = "@FIM"
box 5, i$()
perg:
LOCATE 8, 65: COLOR 7, 1: PRINT "+-----+"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "| Opção |"; :
COLOR 0, 0: PRINT " "
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "| " :
COLOR 0, 0: PRINT " "
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "+-----+"; : COLOR
0, 0: PRINT " "
LOCATE , 67: PRINT "_____": COLOR 7, 1
LOCATE 10, 69
SOUND 324, 1
a$ = INPUT$(1)
a$ = UCASE$(a$)
PRINT a$
SOUND 324, 1
COLOR , 6, 8
IF ASC(a$) = 13 THEN 0
IF ASC(a$) = 27 THEN 0
IF a$ = "Z" THEN GOTO mostrafim
IF a$ = "A" THEN i$ = "o ouro": i11 = &H86: i12
= &H87: i13 = &H88: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "B" THEN i$ = "a conta": i11 = &H89:
i12 = &H8A: i13 = &H8B: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "C" THEN i$ = "as almas": i11 = &H8C:
i12 = &H8D: i13 = &H8E: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "D" THEN i$(1) = "o life total": ende =
&HB4: GOTO xxx
IF a$ = "E" THEN i$(1) = "o life restante": ende
= &HB3: GOTO xxx
IF a$ = "F" THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "G" THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "H" THEN i$(1) = "a quantidade de
chaves": ende = &H99: GOTO xxx
IF a$ = "I" THEN i$(1) = "a quantidade de chaves
especiais": ende = &H9A: GOTO xxx
IF a$ = "J" THEN REM GOTO estrelas---
IF a$ = "K" THEN i$(1) = "o numero de pedrinhas
no topo da tela (9)": ende = &H88: GOTO xxx
IF a$ = "L" THEN GOTO roupas
IF a$ = "M" THEN GOTO objetos
IF a$ = "N" THEN GOTO magias
GOTO fazmain
'
'Mostra o fim do jogo
mostrafim:
CLS
FOR t = 1 TO &H7F
LSET celula$ = CHR$(255)
PUT #1, t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Leia o jogo, entre na caverna e veja o
final (tecle algo)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = SPACE$(8)
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, a$
t# = VAL(a$)
IF t# > 16777215 THEN GOTO ourobancoalmas
t3# = INT(t# / 256 ^ 2)
t# = t# MOD 256 ^ 2
t2# = INT(t# / 256 ^ 1)
t# = t# MOD 256 ^ 1
t1# = INT(t# / 256 ^ 0)
LSET celula$ = CHR$(t1#)
PUT #1, i11

```

```

LSET celula$ = CHR$(t2#)
PUT #1, i12
LSET celula$ = CHR$(t3#)
PUT #1, i13
GOTO fazmain
xxx:
'
'MUDA O XXXXX DO BONBECO
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique " + i$(1) + " (0 ate 255). "
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO xxx
LSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, ende
GOTO fazmain
'
'espada ou escudo
espadaescudo:
CLS
i$(0) = ""
IF a$ = "F" THEN i$(1) = "Escolha sua espada"
ELSE i$(1) = "Escolha seu escudo"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
IF a$ = "G" THEN GOTO cudo
i$(0) = ""
i$(1) = "1 - Training"
i$(2) = "2 - Wise man's"
i$(3) = "3 - Spirit"
i$(4) = "4 - Knight"
i$(5) = "5 - Illumination"
i$(6) = "6 - Enchantment"
i$(7) = "@FIM"
box 13, i$()
GOTO pada
cudo:
i$(0) = ""
i$(1) = "1 - Clay"
i$(2) = "2 - Wise man's"
i$(3) = "3 - Stone"
i$(4) = "4 - Honor"
i$(5) = "5 - Light"
i$(6) = "6 - Titanium"
i$(7) = "@FIM"
box 13, i$()
pada:
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
p$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, p$
p = VAL(p$)
IF p > 255 OR p < 0 THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "F" THEN
LSET celula$ = CHR$(p)
PUT #1, &H93
END IF
IF a$ = "G" THEN
LSET celula$ = CHR$(p)
PUT #1, &H94
FOR t = &H95 TO &H98
LSET celula$ = CHR$(255)
PUT #1, t
NEXT
END IF
GOTO fazmain
'
'coloca sapatos e capa no boneco
'
roupas:
CLS
FOR t = 1 TO 5
LSET celula$ = CHR$(t)

```

```

PUT #1, &HA1 + t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Roupas colocadas"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
GOTO fazmain
'objetos
objetos:
CLS
u$(0) = ""
u$(1) = "1 - Ken'ko potion"
u$(2) = "2 - Juu-en fruit"
u$(3) = "3 - Elixir of kashi"
u$(4) = "4 - Chikara powder"
u$(5) = "5 - Magia stone"
u$(6) = "6 - Holy water of acero"
u$(7) = "7 - Sabre oil"
u$(8) = "8 - Kioku feather"
u$(9) = "@FIM"
box 2, u$()
i$(0) = ""
i$(1) = "1 -" + SPACE$(20)
i$(2) = "2 -" + SPACE$(20)
i$(3) = "3 -" + SPACE$(20)
i$(4) = "4 -" + SPACE$(20)
i$(5) = "5 -" + SPACE$(20)
i$(6) = "@FIM"
box 14, i$()
LOCATE 2, 2
PRINT "Digite o numero do": LOCATE , 2
PRINT "objeto a alterar e": LOCATE , 2
PRINT "o numero do objeto": LOCATE , 2
PRINT "a colocar."
pega:
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 OR ASC(a$) = 13 THEN GOTO feito
a = VAL(a$)
IF a > 5 OR a < 1 THEN GOTO pega
b$ = INPUT$(1)
IF ASC(b$) = 27 OR ASC(a$) = 13 THEN GOTO feito
b = VAL(b$)
IF b > 8 OR b < 1 THEN GOTO pega
ob(a) = b
COLOR 7, 1
LOCATE 14 + a, 32
PRINT LEFT$(MID$(u$(b), 5, LEN(u$(b))) +
SPACE$(10), 20)
GOTO pega
feito:
FOR t = 1 TO 5
LSET celula$ = CHR$(ob(t))
PUT #1, &HA6 + t
NEXT
COLOR , 6, 8
GOTO fazmain
'magias
magias:
CLS
FOR t = 1 TO 7
LSET celula$ = CHR$(255)
PUT #1, &HAB + t
PUT #1, &HB4 + t
PUT #1, &HBB + t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Magias colocadas"
i$(2) = "@FIM"
box 10, i$()
a$ = INPUT$(1)
GOTO fazmain
ERRO:
IF ERL = 24 AND ERR = 53 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Primeiro voce tem que salvar um jogo"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN SYSTEM
CLS
RESUME 69
END IF
IF ERL = 69 AND ERR = 53 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Nao existe esse status"
i$(2) = "@FIM"

```

```

box 16, i$()
BEEP: SLEEP 1
RESUME 12
END IF
IF ERL = 12 AND ERR = 53 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Nao existem status gravados"
i$(2) = "@FIM"
box 16, i$()
BEEP: BEEP: SLEEP 1
SYSTEM
END IF
IF ERR = 64 THEN
i$(0) = ""
i$(1) = "Nome invalido !"
i$(2) = "@FIM"
box 16, i$()
BEEP: SLEEP 1
RESUME 12
END IF
SUB box (h, t$())
'tamanho do maior texto e n° da ultima linha
l = 0
FOR c = 0 TO 25
IF LEN(t$(c)) > 1 THEN l = LEN(t$(c))
IF t$(c) = "@FIM" THEN u = c - 1: c = 200
NEXT
IF c = 26 THEN ERROR 200
'calcula centralizacao horizontal na tela
LL = (l / 2) + 2
x = 40 - LL
'desenha janela
COLOR 7, 1
LOCATE h, x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+"
IF t$(0) <> "" THEN
LOCATE , x
PRINT "!", LEFT$(SPACE$(1 - LEN(t$(0))) / 2)
+ t$(0) + SPACE$(1, 1), "!",
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1
LOCATE , x
IF u <> 0 THEN
PRINT "!", STRING$(1 + 2, "-"), "!",
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1
END IF
END IF
FOR c = 1 TO u
LOCATE , x
PRINT "!", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1, 1), "!",
COLOR 0, 0
PRINT "-"
COLOR 7, 1
NEXT
LOCATE , x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+"
COLOR 0, 0
PRINT "-"
LOCATE , x + 2
PRINT STRING$(1 + 4, "-"),
COLOR , 6, 8
END SUB
SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIAVEL$)
LOCATE HY, HX
COLOR 7, 1
PRINT SPC(ta);
begin:
FOR t = 1 TO ta
a$ = INPUT$(1)
SOUND 324, 1
IF ASC(a$) = 13 GOTO fimif
IF ASC(a$) = 8 THEN
VARIAVEL$ = ""
t = 0
LOCATE HY, HX
PRINT SPC(ta);
GOTO begin
END IF
VARIAVEL$ = VARIAVEL$ + a$
LOCATE HY, HX
PRINT VARIAVEL$
NEXT
fimif:
COLOR , 6, 8
END SUB

```


AS NOVIDADES PARA 94

A PRO KIT preparou uma série de lançamentos para este ano. São dois jogos de inteligência - um jogo de estratégia e um RPG - e mais complementos para quem gosta de programar em linguagem Assembler.

Aventura e mistério no **Xingu**

Forme um grupo de jogadores, pois a PRO KIT está lançando sua mais fantástica aventura no reino dos jogos inteligentes: um autêntico RPG para computadores.

O mestre cria os cenários onde acontecerão as missões e os jogadores são colocados frente às mais diversas situações. Ao terminar uma partida, o mestre avalia o desempenho do jogador e, se for o caso, concede-lhe um talismã de força e conhecimento, que poderá ser usado nas próximas missões.

Os jogadores podem até mesmo juntar suas forças para vencer uma missão mais complexa ou para combater um guardião mais poderoso.

As missões podem ser simples ou possuir diversos níveis de dificuldade, com inúmeros perigos, armadilhas, guardiões e a temível aparição WAHAMEC - um ser etéreo que busca materializar-se em nosso universo.

A criação das missões é extremamente simples e totalmente comandada por ícones. O mestre pode visualizar cada uma das salas do subterrâneo e selecionar até mesmo o tipo de parede que as formam.

Ao preparar um cenário, o mestre dá a cada jogador um disco contendo todo o sistema responsável pelo jogo. Ao terminar a missão, o jogador devolve o disco para a sua avaliação e então recebe uma palavra mágica, que contém todo o seu conhecimento e força.

Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

☐ Xingu..... US\$ 35

8086

Aprenda Assembler sem sair de casa

Domine o micro, aprendendo a mais poderosa das linguagens de programação. O curso básico é dividido em 10 partes, com um pequeno teste de avaliação entre cada uma.

Para quem já conhece a linguagem Assembler, a PRO KIT está oferecendo também uma versão compacta do curso, composta pela biblioteca de rotinas, parâmetros de chamada e exemplos de uso. Além deste pacote, estamos lançando a biblioteca VGA/256, dedicada exclusivamente ao modo 640 x 480 x 256 cores.

- ☐ Assembler em 10 lições..... US\$ 60
- ☐ Complemento VGA..... US\$ 40
- ☐ Curso compacto (CGA)..... US\$ 30
- ☐ Curso compacto (VGA)..... US\$ 50
- ☐ Biblioteca VGA/256..... US\$ 30



versão 5.0

Totalmente escrito em Assembler, o GRAPHOS III é o mais rápido editor para o PC e um dos poucos que não exige megas e megas de memória para ser executado. Tudo nele é simples e fácil de usar.

Além dos recursos tradicionais de edição gráfica, tais como linhas, retângulos, raios, círculos, fill, spray, inversão, rotação, espelhamento, etc, o GRAPHOS III possui ainda ferramentas especiais para corte e duplicação de pedaços da tela, zoom para correções delicadas nos desenhos, troca de atributos e uma nova ferramenta para uso com os padrões gráficos pré-definidos.

A grande novidade desta versão é o arquivo Clipboard, que pode manipular até 180 telas. Essas telas podem ser posteriormente compactadas num único arquivo e integrar um sistema de slide show simples e fácil de programar. É possível controlar o tipo de efeito especial que será usado para mostrar a tela, o tempo que ela permanecerá mostrada e até mesmo associar uma tecla a cada tela. O sistema pode criar um programa executável, para o slide show, que independe do GRAPHOS III para funcionar.

O editor de alfabetos permite que o usuário crie e edite alfabetos proporcionais, com 2 pixels de altura até 16 pixels. Novos recursos de clipping e captura gráfica aumentam consideravelmente o poder dos editores de padrões e de alfabetos.

A edição da palette está mais simples ainda. Com poucos comandos do mouse é possível alterar as intensidades de RGB de cada cor. Além disso, é possível controlar a intensidade (claro/escuro) das cores e calcular o tom de cinza correspondente da cor.

O programa GRAPHOS III ainda permite que se grave ou recupere arquivos no formato TIFF, não compactado, com definição de cores.

Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

☐ Graphos III (versão 5.0) US\$ 72

Bitmap

A mais nova sensação da revista Micro Sistemas agora em disquete, especialmente para VGA. Todos os shapes da galeria de arte, os roteiros de animação, os ícones, programas shareware, etc, numa estrutura gráfica interativa (como num livro digital).

Dicas e truques para obter mais cores

no monitor, macetes de criação usando o GRAPHOS III, e muito mais.

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

☐ Bitmap #1..... US\$ 6



NAUTILUS
Renato Degiovani

A AVENTURA ESTÁ APENAS COMEÇANDO

Prepare-se para uma incrível aventura no espaço, em busca de um pequeno planeta azul. O Nautilus é um jogo de estratégia, que irá colocar em teste sua habilidade no comando de uma espaçonave.



Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

☐ Nautilus..... US\$ 25

Características da nave:

- Controles por mouse
- Tela de informações
- Diário de bordo
- Sistemas de análise
- Torpedos fotônicos e phasers
- Velocidade WARP
- Botão de autodestruição

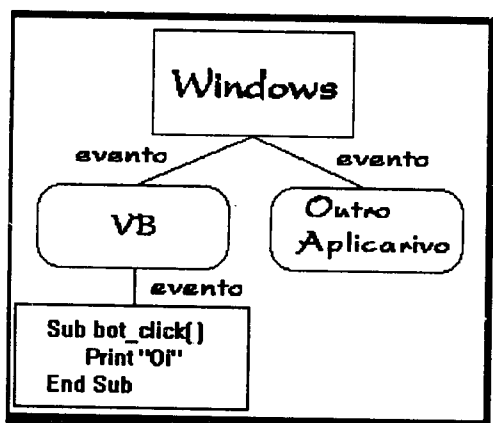
Converta o valor em dólar, para Cruzeiros Reais, pela cotação do dólar comercial do dia do pedido.

Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda - Caixa Postal 108.046 - Niterói/RJ - CEP 24121-970

Visual Basic - Parte 5

Programação Baseada em Eventos

Ricardo Flores



Quando você roda um aplicativo, este aplicativo entra no Sistema de Tratamento de Eventos do Windows.

No *frigor dos ovos*, nada está acontecendo enquanto o programa "roda" até que

ocorra um evento, que na figura ao lado seria um clique num botão. O Windows que estava observando o comportamento do computador, percebe que ocorreu um evento e em qual aplicativo ocorreu, isto é, no VB.

O VB recebe o controle e checa em qual formulário e em qual objeto ocorreu o evento. A partir daí chama e executa o código daquele objeto. Encontrando **End Sub** o VB retorna o controle ao Windows. Encontrando **End** o VB retira o aplicativo do Sistema de Tratamento de Eventos do Windows e assume o modo de projeto. *Legal, né!*

PROJETO RELÓGIO DESPERTADOR

O usuário Pentelho encomendou um Relógio Despertador. Ao rodar o aplicativo, a hora do sistema será mostrada no visor em letras grandes porque o Pentelho é míope igual a mim. O despertador terá dois botões de opção: um ativa o alarme e o outro desativa o alarme.

Iniciando um Novo Projeto

Menu File \ New Project

Reposicione e dimensione o Form1 com 2.730 twips de

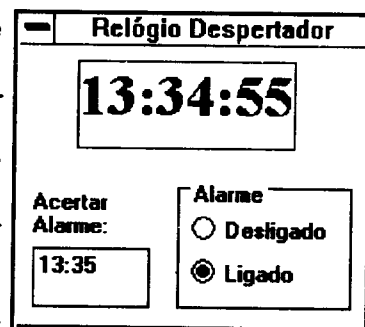
largura x 3.015 twips de altura

Encontre e mude a *propriedade Caption* do objeto Form1 para **Relógio Despertador**

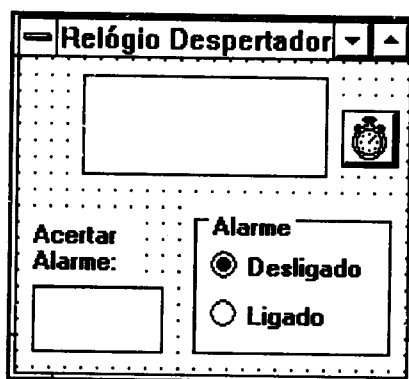
Encontre e mude a *propriedade BorderStyle* desse objeto para **1-Fixed Single**
Encontre e mude as *propriedades MaxButton* e *MinButton* desse objeto para **False**

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" \ RELOGIO (Para nome do formulário) \ OK

RELOGIO (Para nome do projeto) \ OK



CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO



Rótulo do Visor (Aquele Exibindo 13:34:55)

Duplo clique na ferramenta Label

Encontre e mude a *propriedade Name* do objeto Label1 para **lblVisor**

Encontre e apague o valor da *propriedade Caption* do objeto

lblVisor

Encontre e mude a *propriedade BorderStyle* do objeto lblVisor para 1 - Fixed Simple

Encontre e mude a *propriedade FontName* do objeto lblVisor para Times New Roman

Encontre e mude a *propriedade FontSize* do objeto lblVisor para 24

Reposicione e dimensione o objeto lblVisor conforme modelo acima.

Rótulo Acertar Alarma

Duplo clique na ferramenta Label

Encontre e mude a *propriedade* Caption do objeto Label1 para Acertar Alarma:

Reposicione e dimensione o objeto Label1 conforme modelo

Caixa de Texto (Aquele Exibindo 13:35)

Duplo clique na ferramenta Caixa de Texto

Encontre e mude a *propriedade* Name do objeto Text1 para txtHora

Encontre e apague a *propriedade* Text do objeto txtHora

Reposicione e dimensione o objeto txtHora conforme modelo

Moldura [= Frame] (Aquele que contém os Botões de Opção)

Duplo clique na ferramenta Moldura

Encontre e mude a *propriedade* Caption do objeto Frame1 para Alarma

Reposicione e dimensione o objeto Frame1 conforme modelo

Botão de Opção ou de Rádio (Aquele com a legenda Desligado)

Duplo clique na ferramenta Botão de Opção

Encontre e mude a *propriedade* Name do objeto Option1 para opoLigDlg

Encontre e mude a *propriedade* Caption do objeto opoLigDlg para Desligado

Reposicione o objeto opoLigDlg conforme modelo

Botão de Opção ou de Rádio (Aquele com a legenda Ligado)

Duplo clique na ferramenta Botão de Opção

Encontre e mude a *propriedade* Name do objeto Option1 para opoLigDlg

* O VB enviará a mensagem: "Você já tem um controle de nome 'opoLigDlg'. Você quer criar um vetor de controle?"
Ação: Yes

* O VB criará botões de opção com o mesmo nome. O que torna estes objetos independentes é o índice de cada botão. O primeiro inicia com zero - opoLigDlg(0), o segundo com 1 - opoLigDlg(1) e assim por diante se você criasse outros. O importante é saber que os Botões de Opção trabalham em grupo, isto é, ao ativar um Botão de Opção dentro de uma Frame ou dentro de um Formulário, o VB se encarregará de desativar os demais.

Reposicione o objeto opoLigDlg conforme modelo

Temporizador (Aquele Reloginho Simpático)

Duplo clique na ferramenta Temporizador

Encontre e mude a *propriedade* Name do objeto Timer1 para TicTac

Reposicione o objeto TicTac em qualquer local no formulário. (Esse objeto não pode ser redimensionado e não aparecerá em tempo de execução.)

Propriedade Interval do Objeto TicTac

É representada em *milissegundos* (milésimos de segundo). Se a deixarmos em zero o evento Timer jamais ocorrerá. Para

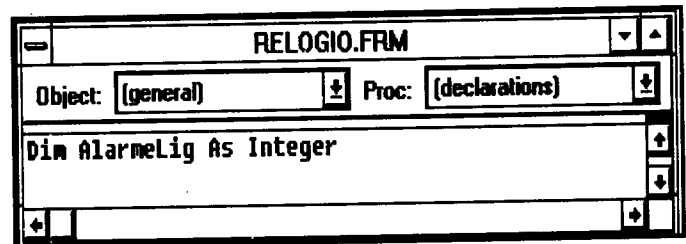
que o temporizador busque a hora corrente somente a cada segundo, multiplicamos o intervalo por 1.000.

Encontre e mude a *propriedade* Interval do objeto TicTac para 1000

DICA: Você deve evitar o uso de temporizadores - a não ser, é claro, num relógio - que acabam por utilizar o sistema (DOS, Windows e micro) quase que o tempo todo, fugindo assim ao conceito de programação no ambiente Windows que é baseado em objetos.

Rode o aplicativo para testá-lo.

DECLARANDO VARIÁVEL A NÍVEL DE FORMULÁRIO



Na Janela de Código, selecione o Objeto General [= Geral] e o Procedimento Declarações

Declare a variável AlarmeLig como Inteiro

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO FORM

Na Janela de Código, selecione o objeto Form (O VB escreverá o gabarito:)

Sub Form_Load ()

End Sub

O Pentelho quer que o despertador sempre apareça centralizado na tela.

Isto posto, complete este procedimento:

Sub Form_Load ()

Left = Screen.Width / 2 - Width / 2

Top = Screen.Height / 2 - Height / 2

End Sub

Rode o aplicativo para testá-lo.

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO TICTAC

Na Janela de Código, selecione o objeto TicTac (O VB escreverá o gabarito:)

Sub TicTac_Timer ()

End Sub

1 - Você deseja que a hora do sistema [= Time\$] seja exibida como legenda do Visor.

2 - Se a hora do sistema [= Time\$] for maior ou igual [>=] a string existente na caixa de texto txtHora e [= And] a variável AlarmeLig for verdadeira então soe um bip [= Beep].

Isto posto, complete este procedimento:

Sub TicTac_Timer ()

lblVisor.Caption = Time\$

If (Time\$ >= txtHora.Text And AlarmeLig) Then

Beep

End If

End Sub

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO BOTÃO DE OPÇÃO OPCLIGDLG

Na Janela de Código, selecione o objeto opcligDlg (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub opcligDlg_Click (Index As Integer)
End Sub
```

Para ligar o alarme o Pentelho clicará o botão de opção Ligado, cujo índice é opcligDlg(1).

Se opcligDlg(1) for clicado, AlarmeLig recebe o valor inteiro -1 [= Verdadeiro].

Caso contrário [= Else] a variável AlarmeLig recebe o valor inteiro 0 [= Falso].

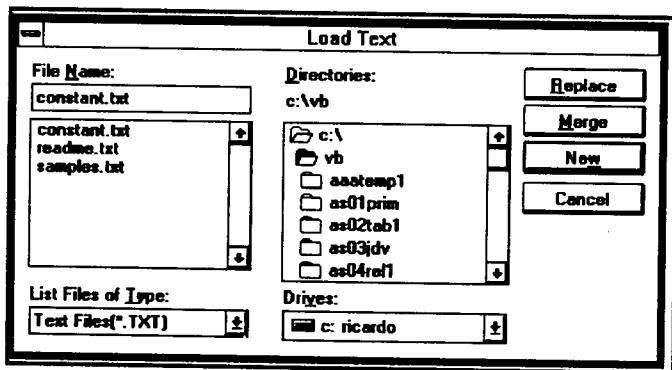
Isto posto, complete este procedimento:

```
Sub opcligDlg_Click (Index As Integer)
    If (Index = 1) Then
        AlarmeLig = -1
    Else
        AlarmeLig = 0
    End If
    txtHora.SetFocus      'O foco é devolvido à caixa de texto txtHora.
End Sub
```

Rode o aplicativo para testá-lo.

CRIANDO UM MÓDULO GLOBAL PARA CONTER O ARQUIVO DE CONSTANTES DO VB

Menu File \ Load Text... (Surgirá o Quadro de Diálogo Carregar Texto)



Ative o diretório VB

Ative o arquivo constant.txt

Acione o botão New

O arquivo texto CONSTANT.TXT será carregado para um novo módulo1 global com a extensão BAS.

A Microsoft preparou este arquivo que, em muito, facilitará nossa vida. Por exemplo, não é necessário decorar que -1 = True ou 0 = False. Muito menos consultar tabelas para saber o código da tecla <BackSpace>.

Após carregar o arquivo CONSTANT.TXT, usando a Barra de Paginação Vertical, encontre o comentário Key Codes e observe que várias teclas estão definidas como constantes. Por exemplo, a tecla <BackSpace> equivale a constante KEY_BACK. Note que no módulo Global todas as constantes (ou variáveis quando declaradas por você) são precedidas

com a declaração Global.

Isto posto, altere o procedimento como segue:

```
Sub opcligDlg_Click (Index As Integer)
    If (Index = 1) Then
        AlarmeLig = True
    Else
        AlarmeLig = False
    End If
    txtHora.SetFocus      'O foco é devolvido à caixa de texto txtHora.
End Sub
Clique o botão Grava Projeto Corrente
Digite: RELOGIO \ OK      (Dessa forma, módulo1.bas terá o nome RELOGIO.BAS.)
```

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO BOTÃO DE OPÇÃO TXTHORA

Na Janela de Código, selecione o objeto txtHora (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub Text1_Change ( )
End Sub
```

O evento Change ocorre quando é mudado o conteúdo de uma caixa de texto.

Porém, na realidade, queremos testar cada tecla pressionada pelo Pentelho e dessa forma criar um filtro de entrada de dados, ou seja, queremos permitir a digitação de apenas dígitos 0-9, as teclas dois pontos <:> e <BackSpace>. Portanto, queremos o evento KeyPress.

Na Janela de Código, selecione o procedimento KeyPress (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub txtHora_KeyPress (KeyAscii As Integer)
End Sub
```

1 - O evento KeyPress pega a tecla pressionada dentro da caixa de texto txtHora, retorna e guarda na variável inteira KeyAscii o código ASCII da tecla pressionada.

2 - Declaramos [= Dim] a variável Tecla como [= As] String.

3 - Chr\$ converte o valor guardado na variável KeyAscii em caractere. Por exemplo, se KeyAscii tiver o valor 65, Tecla será a letra A.

4 - Se o caractere dentro da variável Tecla for menor que [<] o caractere "0" (zero) ou maior que [>] o caractere "9", e ao mesmo tempo, for diferente de [< >] ":" e ao mesmo tempo for diferente de <BackSpace>, então [= Then]

5 - Produz um bip e atribui 0 (zero = nenhum caractere) à variável KeyAscii.

Isto posto, complete este procedimento:

```
Sub txtHora_KeyPress (KeyAscii As Integer)
    Dim Tecla As String
    Tecla = Chr$(KeyAscii)
    If ((Tecla < "0" Or Tecla > "9") And Tecla < > ":" And Tecla < > Chr$(Key_Back)) Then
        Beep
        KeyAscii = 0      Descarta o caractere.
    End If
End Sub
```


NOME DOS OBJETOS

Até a próxima galera.

Grande quantidade de objetos num aplicativo pode causar confusão. Adotei os seguintes prefixos para os objetos mais comuns, o que facilitou muito a identificação dos mesmos:



Ricardo Flores é Auditor e Diretor da Audit System, empresa especializada em Treinamento e Comunicação Visual. É formado em Administração e Ciências Contábeis pela Cândido Mendes. Criou método próprio de treinamento em DOS, Lotus, Clipper e etc.

bot	Botão de Comando	mol	Moldura = Frame
bph	Barra de Paginação Horizontal	opc	Botão de Opção
bpv	Barra de Paginação Vertical	pic	Caixa de Figura
cld	Caixa de Lista Desdobrável	txt	Caixa de Texto
clt	Caixa de Lista	sel	Caixa de Seleção
cmb	ComboBox (Combinação de Boxes)	mnu	Menu da Barra de Menu
lbl	Label = Rótulo	itm	Item de Menu

Dê uma chance ao sucesso

Micro Sistemas

Onde está aquele super-fantástico-incrível programa que você fez? E aquela rotina maravilhosa? Estão guardados numa gaveta? Ninguém, além de você, conhece esse trabalho?

Não perca a oportunidade de mostrar o quanto você sabe sobre informática, programação, linguagens, processadores, etc.

A revista Micro Sistemas é a única publicação nacional que abre espaço para trabalho feitos no Brasil. Ela é o único veículo editorial que publica colaborações dos seus leitores.

Esta é a principal razão do sucesso imbatível da revista, afinal, grande parte dos profissionais com projeção nacional neste mercado, foram ou ainda são colaboradores da Micro Sistemas.

Então, o que você está esperando para fazer parte deste time?

COLABORAÇÕES:

Você pode mandar qualquer tipo de matéria (programas, artigos, crônicas, etc). Para que seu trabalho seja avaliado por nossa equipe é imprescindível que:

- os textos, listagens, ilustrações, desenhos, etc venham em disquete 5 1/4 padrão IBM PC;
- os programas devem incluir a versão compilada e exemplos (se for o caso);
- cópia impressa do texto e das listagens;
- autorização impressa e assinada, para a publicação do material;

currículo do autor.

- Envie p/ Enter Press Editora S/A - Rua Washington Luis, 9 / 402 - CEP 20230-900 - Rio de Janeiro - RJ

O material enviado para a revista não será devolvido. Os autores das matérias publicadas receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

RANKING MUNDIAL DOS MELHORES GAMES (Solicite pelo código)

ADVENTURE GAMES

- 1- Day of the Tentacle
- 2- Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
- 3- Indiana Jones: Fate of Atlantis
- 4- Quest for Glory III
- 5- Sherlock Holmes
- 6- Star Control II
- 7- King Quest V: Heir Today
- 8- Space Quest IV
- 9- Alone in the Dark I
- 10- Les Manoirs de la nuit

J0854 06 HD
J0391 06 HD
J0524 06 HD
J0862 06 HD
J0721 10 HD
J0841 04 HD
J0880 09 HD
J0190 06 HD
J0774 05 HD
J0834 04 HD

ROLE PLAYING GAMES (RPG)

- 1- Ultima Underworld II
- 2- Betrayal at Krondor
- 3- Lords of Lore
- 4- Ultima VII: Black Gate
- 5- Night & Magic III
- 6- Night & Magic IV
- 7- Ultima VII
- 8- Eye of Beholder II
- 9- Night & Magic V
- 10- Eye of Beholder III

J0726 05 HD
J0886 07 HD
J0907 08 HD
J0748 08 HD
J0438 03 HD
J0764 09 HD
J0611 04 HD
J0753 03 HD
J0881 08 HD
J0821 04 HD

SIMULATION GAMES

- 1- X-Wing
- 2- Falcon 3.0
- 3- World Circuit
- 4- Aces of the Pacific
- 5- Indy Car Racing
- 6- Command: Maximum Overkill
- 7- Secret Weapons of the Luftwaffe
- 8- Gunship 2000
- 9- Stunt Island
- 10- F-117 A

J0747 05 HD
J0481 05 HD
J0712 03 HD
J0680 03 HD
J0933 03 HD
J0859 03 HD
J0316 08 HD
J0213 03 HD
J0859 06 HD
J0222 06 HD

STRATEGY GAMES

- 1- Master of Orion
- 2- Sim City 2000
- 3- Sid Meier's Journey
- 4- Rime II
- 5- Chessmaster 3000
- 6- Syndicate
- 7- Hong Kong Mahjong Pro
- 8- The Incredible Machine
- 9- Castle II
- 10- Battle Chess 4000

J1026 04 HD
J0852 02 HD
J0741 02 HD
J0718 04 HD
J0825 04 HD
J0889 02 HD
J0149 02 HD
J0797 01 HD
J0799 05 HD
J0788 08 HD

ULTIMOS LANÇAMENTOS EM JOGOS E APLICATIVOS

JOGOS XT/AT

cod. - dk - tp - nome - descrição

J0995 01 HD PINBALL 2000 (VGA/W) JOGO DE PINBALL
J0996 01 HD 60 FASES PARA WOLFSTEIN 3D
J0997 01 HD BODY BLOW (VGA/W) JOGO DE BRIGA
J0998 01 HD TIME RUNNERS (VGA/W) JOGO DE AVENTURA
J0999 03 HD UNNECESSARY ROUGHNESS (386) FUT. AM.
J1000 02 HD CLASSIC 5 (VGA/W) BRIDGE XADREZ DAMAS...
J1002 01 DD WOLFSTEIN 3D EDIT MODIFICA CRIA FASES
J1003 03 HD COACHES CLUB FOOTBALL (VGA) FUT. AMER.
J1004 02 HD LADY LOVE (VGA/W) JOGO DE HABILIDADE
J1005 02 HD FORD SIMULATOR III (VGA/W) SIM. DE CARROS
J1006 01 HD PING DINO BALL (VGA/W) JOGO DE HABILIDADE
J1008 08 HD TACTICAL FIGHTER EXP. (386) SIM. DE AVIAO
J1017 01 HD GOAL (VGA/W) JOGO DE FUTEBOL (SOCCER)
J1018 06 HD RALLY (VGA/W/386) CORRIDA DE RALLY
J1019 01 HD SYNDICATE AMERICAN REVOLT
J1020 09 HD ALONE IN THE DARK II (386) ADV. GRAF. ANIM.
J1021 07 HD UNNATURAL SELECTION (386/W) JOGO ESTRAT.
J1022 04 HD BLOODNET (VGA/W/386) ADV. GRAF. ANIM.
J1023 05 HD GOBLINS III (VGA/W/386) JOGO DE INTEL.
J1024 01 HD DRACULA (VGA/W/386) AVENTURA EM 3D
J1025 02 HD LA. LAW (VGA/W) JOGO DE ESTRATEGIA
J1026 04 HD MASTER OF ORION (VGA/W) JOGO ESTRAT. ESP.
J1027 02 HD WAR LORD II (VGA/W/386) JOGO DE EST.

JOGOS WINDOWS

cod. - dk - tp - nome - descrição
J0817 02 HD A.T.C. FOR WINDOWS (W) SIM. DE TRAF. AEREO
J0551 01 HD BATTLE CHESS FOR WINDOWS XADREZ ANIM.
J1010 01 DD BUTZER FOR WINDOWS JOGO DE ACAO AEREA
J1009 01 DD BLOCK FOR WINDOWS JOGO DE HABILIDADE
J0905 01 HD CASTLE FOR WINDOWS JOGO DE ESTRATEGIA
J0677 01 HD CM3000 FOR WINDOWS JOGO DE XADREZ
J1001 03 HD CM4000 FOR WINDOWS (386) JOGO DE XADREZ
J0670 01 HD GAME PACK I FOR WINDOWS COLETA NEA
J0827 02 HD GAME PACK II FOR WINDOWS COLETA NEA
J0668 01 HD GAME PACK III FOR WINDOWS COLETA NEA
J0819 02 HD GAME PACK IV FOR WINDOWS COLETA NEA
J1011 01 DD HEARTS FOR WINDOWS JOGO DE CARTAS
J0812 01 DD MEMORY FOR WINDOWS JOGO DE MEMORIA
J0811 02 HD MONOPOLY FOR WINDOWS (W) TIPO BCO. MOB.
J0862 01 HD POKER FOR WINDOWS JOGO DE POKER
J0552 02 DD SMCTY FOR WINDOWS SIM. DE CIDADE
J0757 01 DD SMARTH FOR WINDOWS (386) SIM. DA TERRA
J1015 01 DD SNAKES FOR WINDOWS JOGO DE HABILIDADE
J0936 01 DD SOKOBAN FOR WINDOWS JOGO DE INTEL.
J0198 01 DD TETRIS FOR WINDOWS JOGO DE INTEL.
J1016 01 DD WIN WAY OUT FOR WINDOWS SIM. EM LABIRINTOS
J0896 01 DD WINCHESS FOR WINDOWS JOGO DE XADREZ

APLICATIVOS PC-SIG MAIS VENDIDOS

PROGRAMAS ORIGINAIS PC-SIG (FROM USA) COM DOCUMENTAÇÃO COMPLETA MAIS DE 4000

PC-SIG

DESKTOP PUBLISHERS E UTILITARIOS
2546 DESKTOP PAINT Programa de pintura p/ editar imagens DTP
2554 DROPDAYS Letras maiúsculas c/ ornato frances p/ documentos.
2334/35 RUBICON PUBLISHER Publicador Desktop atrajante.
2167/68 TYPESETTER PC Publicador Desktop página unica.

HIPERTEXTO

1120/21/22 BLACK MAGIC Liga graficos e texto no hipertexto.
2549 DESERT STORM/FIREWELL TO BABYLON Mapas, armas e mais, no hipertexto.
1234 HYTEXT Cria uma ligação de hipertexto dentro de um documento.

DATLOGRAFIA / EDUCACAO

320 PC-FASTTYPE/CGA Prometele técnicas e velocidade em muitos teclados.
2254 PC-FASTTYPE/MONO Tutor de datalografia interativo p/ computadores.
2748 TP-ET Mais do que uma maquina elétrica.

PROCESSADOR DE TEXTO E UTILITARIOS

1360 ALCHEMY DESKTOP PUBLISHING UTILITIES Mapas, graficos, figuras, McPaint
1200 ANYWORD Procura, cria e folheia arquivos de textos.
1101 AUTONUM Determina numeros sequencias.
415 WORD PROCESSING PREVIEW SYSTEM Veja quantas paginas surgiram, antes de imprimir.

1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newletters para novatos em ventura.
759 WRITER'S HEAVEN Faca do seu POWRITE, uma ferramenta editorial rapida.

PROCESSADORES DE TEXTO, EDUCACAO

1338/39/2832 THE ECG LEARNING SYSTEM Projetado p/ uso em sala de aula.

PROCESSADORES DE TEXTO, EDITORES E ESBOCADORES

2716 THE * PERFECT EDITOR Um grande editor com excelentes caracteres.
2884 BINGO TEXT EDITOR Um editor de texto com 256 KB de armazenamento de arquivo.

2829 BOXER TEXT EDITING SYSTEM Um editor de texto rapido e funcional.

1429/30/1454 JOVE A versao para PC de EMACS

2526 TECHNICAL EDITOR Um editor de programacao p/ textos os binarios.

2460 W-NOTE WRITER Originalmente projetado p/ pessoas em desvantagem.

AUXILIO NA ESCRITA E COMPOSICAO

1088 BOOK REPORT Organize e estruture seu relatorio de livro.

1525 CLICHE FINDER Remova os cliches de sua escrita.

1847/48/49/50 MASTERY LEARNING: GRAMMAR Ensina os principios de gramatica inglesa.

2333 READABILITY PLUS Revisor de gramatica.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

953 DECISION ANALYSIS SYSTEM Sistema de analise de decisao em 2 partes.
1678 EYESIGHT Programa de processamento visual.
148 XLISP Linguagem AI experimental escrita em C.



CENTRAL SOFT INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETINGA, 88 CONJ.707 - CEP:01042-000 - SÃO PAULO - SP
TEL.:(011)256-2544 / FAX:(011)259-8430 / BBS:(011)871-2859

1- Warriors II	J1027	02 HD
2- V for Victory: Veldt dye Laid	J0676	01 HD
3- Carriers at War	J0655	02 HD
4- Twin Light 2000	J0523	03 HD
5- Task Force 1942	J0794	06 HD
6- Patriot	J0961	03 HD
7- Pacific Island	J0859	01 HD
8- Seal Team	J0965	02 HD
9- Ancient Art the Sky	J0749	03 HD
10- Fields of Glory	J0993	05 HD

1- Doom	J0917	04 HD
2- Wing Commander II	J0254	08 HD
3- Wolfenstein 3-D	J0597	03 HD
4- Privateer Wing Commander	J0916	03 HD
5- Learnings	J0205	03 DD
6- Prince of Persia II	J0787	04 HD
7- Out of this World	J0612	01 HD
8- Spear of Destiny	J0731	03 HD
9- Fishback	J0902	02 HD
10- Mortal Combat	J0931	03 HD

1- Links 386 Pro	J0739 04 HD
2-Front Page Sports Football	J0840 03 HD
3-Hardball III	J0452 03 HD
4-Tony La Russa Baseball	J0485 02 HD
5-Summer Challenge	J0775 01 HD
6-Unnecessary Roughness Football	J0939 03 HD
7-Action Sports Soccer	J0798 01 HD
8-Liverpool Football	J0994 01 HD
9-Tennis Pro Year II	J0875 04 DD
10-Panzer Kickboxer	J0270 04 DD

ANTI VIRUS 2.00 - COD. 0645 - 2 discos HD

PREÇOS
GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO
5 1/4 DD 1.50 URV
5 1/4 HD 2.00 URV
TAXA DE CORREIO 3.00 URV
CONSIDERAR A URV DO DIA DO
PEDIDO

**DESCONTOS
PROMOCIONAIS
ACIMA DE 10 DISCOS
5⁰⁰ /
ACIMA DE 20 DISCOS
10⁰⁰ /**

[illegible]

02280	01	DO 1000 CONES FOR WINDOWS	CONES P/ AMBIENTE WINDOW
02290	01	DO 100 CONES FOR WINDOWS	CONES P/ AMBIENTE WINDOW
02300	01	DO 200 CONES FOR WINDOWS	CONES P/ AMBIENTE WINDOW
02310	01	DO ALUMING FOR WINDOWS	AGENCIA COMPLETA P/ WINDOWS
02320	01	DO ASCTI TABLE FOR WINDOWS	AGENCIA COMPLETA ASCII
02330	01	DO AIM FONT FOR WINDOWS	FONTE P/ VENTURA CORDRAW
02340	01	DO AIM FONT EDIT FOR WINDOWS	EDITA CRIA APOSTILA ZONES
02350	01	DO AIM FONT EDIT FOR WINDOWS	EDITA CRIA APOSTILA ZONES
02360	01	DO BACKWIM MENUS FOR WINDOWS	TESTE GRUPO PARA WINDOWS
02370	01	DO BACHIM MARK FOR WINDOWS	TESTE GRUPO PARA WINDOWS
02380	01	DO BACHIM MARK FOR WINDOWS	TESTE GRUPO PARA WINDOWS
02390	01	DO BACULATOR FOR WINDOWS	FAZ CALCULOS ESTADISTICOS
02400	01	DO CASEMAIL FOR WINDOWS	IMPRIME CAPAS DE FITAS 1/2
02410	01	DO CHANGE CURSOR FOR WINDOWS	MODIFICA O CURSOR DO MOUSE
02420	01	DO CHEMISTRY PROGRAM WINDOWS	TABELA PERIODICA
02430	01	DO CLIENT BILLER FOR WINDOWS	CONTROLE DE FATURAS
02440	01	DO CLIMATE FOR WINDOWS	UTILITARIO PARA TEXTOS
02450	01	DO CLOCK MANAGER FOR WINDOWS	RELOGIO ALJAME LEMBRETE
02460	01	DO CLOSUP FOR WINDOWS	CONJUNTO DE IMPRESSORAS
02470	01	DO DISKCOPY FOR WINDOWS	COPIADOR DE DISCOS
02480	01	DO EXPLOSION FOR WINDOWS	2D DESCONSTA TELA QDO. PARADA
02490	01	DO GAMES FOR WINDOWS	40 JOGOS PARA WINDOWS
02500	01	DO GETZCON FOR WINDOWS	TRANSFE TELAS GET P/ ACO
02510	01	DO GHS FOR WINDOWS	20 L.L.H. VISUALIZA E CONVERTE TELAS
02520	01	DO MACROS FOR MIP FOR WINDOWS	28 MACROS P/ MICRO PERFECT
02530	01	DO MASTER TUN PRO FOR WINDOWS	EDITOR MUSICAL MIP
02540	01	DO MEET WINDOWS LOCK	DISP. DE SEG. PARA WINDOWS
02550	01	DO MICROALITE W.1.5 WINDOWS	DISP. GRUPO P/ OBJETOS CIRCULAR
02560	01	DO MORTGAGE CALC FOR WINDOWS	PARA CALCULOS DE HIPOTECA
02570	01	DO M250 SAVED FOR WINDOWS	DESCONSTA TELA QDO PARADA
02580	01	DO PLANT SHOP FOR WINDOWS	EDITOR GRUPO P/ WINDOWS
02590	01	DO PARENTS FOR WINDOWS	EDITA CRIA TELAS BMP
02600	01	DO PARENTS FOR WINDOWS	TRACE ARVORE GENEALOGICA
02610	01	DO TRAX FOR WINDOWS	W.2.19 EDITOR MUSICAL MIP
02620	01	DO TWIN TALK FOR WINDOWS	PROGRAMA DE COMUNICACAO
02630	01	DO WEGOLIDE FOR WINDOWS	IMOSTRA UMA MULHER DANÇANDO
02640	01	DO WIN SMOOTH FOR WINDOWS	P/ VISUALIZAR ARQ. C/ SERRILL
02650	01	DO WIN SMOOTH FOR WINDOWS	CATALOGADOR DE DISCOS. CD.
02660	01	DO WINDOWS UNARCHIVE	DESCOMPACTA ARQ. ZIP. ARJ
02670	01	DO WORM FOR WINDOWS	PARA FORMATAÇÃO DE DISCOS
02680	01	DO WIMPUS FOR WINDOWS	UTILITARIO PARA WINDOWS
02690	01	DO WORLD TIME FOR WINDOWS	FUSOS HORARIOS
02700	01	DO ZP MANAGER FOR WINDOWS	GERENCIADOR DE ARQUIVOS

Na compra de qualquer quantidade
você estará concorrendo a um modem.
O sorteio será realizado no dia
27.08.94 pela Loteria Federal.

BOA SORTE

* FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL OU FAX
* ENVIAMOS: REGISTRADO
SEDEX A COBRAR (SOMENTE
P/O ESTADO DE SÃO PAULO)

* PARA COMPRAS ACIMA DE 40 URV's,
ACITAMOS 02 CHEQUES, 1 P/O DIA E OUTROS
PARA 15 DIAS APÓS.

CREDICARD / VISA / DINERS CLUB

Nome.....
Endereço.....
Idade.....
Prof.....
Autorizo débito no cartão..... No.....
Validade..... data.....
Assinatura.....

Remote Access

Conheça o programa mais usado como gerenciador de BBS.

Eduardo Poyart

Se você tem modem e acessa BBS (Bulletin Board Systems), já deve ter notado que a maior parte dos sistemas tem uma "cara" em comum, algumas características que o lembram outros sistemas, como a estrutura dos bancos de arquivos e mensagens ou o modo de enviar / receber arquivos. Estas características peculiares são levadas ao sistema pelo programa que o gerência, o gerenciador de BBS. E o gerenciador mais utilizado, e o que analisaremos este mês, é o Remote Access.

O Remote Access, ou simplesmente RA, foi criado por Andrew Milner em 1989, a princípio como um hobby de seu autor nas horas vagas. Hoje, em sua versão 2.01, ele é a ocupação principal do autor, que fundou uma empresa, a Wantree Development, para oficializar o produto. O RA existe em três modos de licenciamento. O primeiro é a versão shareware, que é gratuita mas deve ser registrada após um período de 3 semanas de uso. Ao fazer isso você recebe um arquivo especial que transforma a versão shareware em versão registrada, que possui algumas opções a mais. A terceira modalidade é a versão profissional, o RA 2.01 Pro, que é um produto comercial, com muito mais poder e flexibilidade que as outras duas. A versão shareware, tanto registrada quanto não registrada, só deve ser utilizada em ambientes não comerciais. Se o programa estiver rodando fisicamente em um ambiente comercial, só é permitido o uso da versão profissional. O registro da versão shareware custa 50 dólares, mas o preço do produto profissional não é informado na documentação.

Possui um extenso e completo manual, que cobre a configuração e o funcionamento do produto. É difícil encontrar um programa shareware com um manual assim, mas nesse caso isto é crucial, devido à grande complexidade de um sistema desse tipo. A primeira parte do manual é uma dissecação passo-a-passo do RACONFIG, o programa de

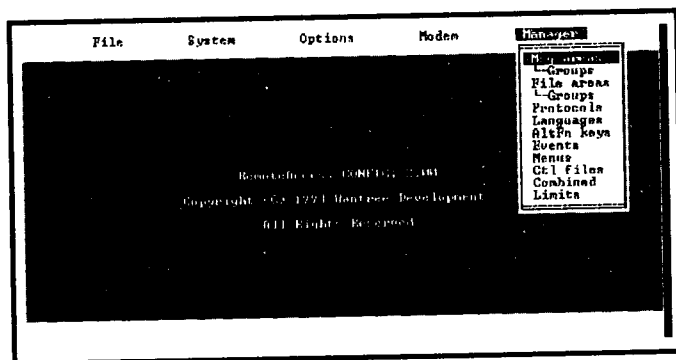
configuração do RA. As partes seguintes cobrem a administração e manutenção do sistema.

O RACONFIG é um programa interativo orientado por menus, que permite fazer a configuração do sistema. O manual está organizado de tal forma que permite a você ir lendo-o e configurando o seu sistema conforme ele vai falando ordenadamente das diversas opções. É uma boa sugestão imprimi-lo (prepare-se, são 282 páginas!) para ter uma cópia em papel para consultar enquanto configura o sistema. A alternativa é usar um ambiente multi tarefa, como o Windows ou o OS/2, para alternar entre o manual e o programa de instalação do RA.

Algumas considerações antes de entrar na configuração do RA. Você vai precisar de um fossil driver, que é um programa residente que faz a interface entre um aplicativo qualquer e o modem. Segundo o manual, os drivers que foram testados e funcionam garantidamente são o X00 e o BNU, de autoria de Ray Gwinn e David Nugent, respectivamente. Existe um outro fossil driver, o MX5, que possui a característica de fazer emulação por software do protocolo de correção de erros MNP5. O MX5 recusava-se a funcionar com o RA versão 1.11. Não sei quanto ao 2.01, mas este teste seria um bom exercício para os futuros sysops. Todos os três produtos podem ser encontrados em bons BBSs aqui no Brasil.

O RA possui suporte para múltiplas línguas. Os usuários, ao efetuarem seu cadastro on-line no sistema, podem escolher uma língua dentre as disponíveis no sistema, como português ou inglês. Ao fazer essa opção o RA seleciona um arquivo de língua (language) a ser utilizado. Os arquivos language definem os textos apresentados nas diversas mensagens do sistema. Estas mensagens são totalmente configuráveis através do RACONFIG, e podem ser gravadas em novos arquivos. O RA vem apenas com um arquivo com as mensagens em inglês. Se você quiser as mensagens em português, terá que obter o arquivo separadamente, ou traduzir as mensagens uma a uma no RACONFIG.

Outra coisa importante a se falar é da estrutura das mensagens e arquivos do RA. As mensagens são divididas em conferências, que no RA são chamadas de áreas de mensagens. Cada área de mensagens é um banco de dados que pode ser de dois tipos: Hudson ou JAM. O tipo Hudson é mais antigo e mais limitado, mas em compensação existem muitos doors (programas externos) e programas de manutenção que suportam este formato. Só podem haver no máximo 200 áreas de mensagens no formato Hudson.



O formato JAM é mais poderoso, pois não possui limite de áreas de mensagens (o único limite é o espaço no seu disco rígido) e um limite de 2 milhões de mensagens em cada área. Você pode associar qualquer um dos dois formatos a cada área de mensagens do seu sistema. As áreas de mensagens também podem ser associadas a grupos de áreas, o que permite de certa forma organizar uma hierarquia de assuntos. As áreas de arquivos, da mesma forma, podem ser associadas a grupos. O RA possui suporte a CD-ROM, com uma característica interessante: quando um usuário faz download de um arquivo do CD-ROM, o RA copia este arquivo para um diretório temporário no disco rígido e efetua o download a partir deste diretório, liberando assim o controle do CD-ROM para outros eventuais usuários.

O RA faz também controle de acesso de usuários a um mesmo dispositivo de múltiplos CDs, para evitar que dois ou mais usuários requerendo arquivos em CDs diferentes em um mesmo dispositivo interfiram um com o outro, uma vez que um dispositivo de múltiplos CDs só pode acessar um CD de cada vez.

Os usuários possuem um nível numérico e quatro conjuntos de 8 flags. O nível e os flags determinam a que opções dos menus, áreas de mensagens e arquivos os usuários têm acesso. Falaremos mais dos flags a seguir. Os usuários também podem ser associados a grupos, uma coisa um pouco UNIX-like. Cada grupo é um número de 0 a 65535, e o sysop pode definir também que áreas de mensagens e arquivos são disponíveis para que grupos de usuários.

O RA possui um poderoso editor de menus orientado a linha. Cada linha do menu é uma opção, que possui um nível e um conjunto de flags que indicam o nível mínimo e o conjunto mínimo de flags necessário para um usuário tê-la disponível. Em cada linha você define também uma hot-key, que nada mais é do que a tecla que deve ser apertada pelo usuário para selecionar aquela opção. Você decide a hierarquia e disposição dos menus. Você define também o

que aparecerá na tela em cada linha do menu.

Cada opção dos menus pode ser associada a qualquer comando no BBS, como ler uma mensagem, fazer download de um arquivo, selecionar uma área de arquivos, chamar outro menu, executar um programa externo, etc. Esta associação é feita por menus dentro do RACONFIG, o que evita a necessidade de ter que decorar comandos. Um comando destes é executado quando o usuário digita a hot-key correspondente. Se o comando for de chamar outro menu, por exemplo, o outro menu é mostrado e o sistema fica esperando o usuário digitar o próximo comando.

O poder e flexibilidade deste sistema de menus não pára por aí. Você pode setar nas opções do menu, também, um flag chamado Autoexec. Quando este flag está setado, o RA executa o comando associado com aquela opção na hora que mostrar o menu, sem esperar que o usuário digite alguma tecla. Um uso muito freqüente desta característica é o de colocar em primeiro lugar no menu uma opção com o flag Autoexec setado, que mostra um arquivo ANSI ou ASCII na tela. Deste modo você pode criar uma tela ANSI que pode ser bem complexa e intrincada, com um utilitário como o TheDraw, para ser apresentada ao usuário como um menu. Nas outras opções do menu você informa ao RA que não quer que nada seja apresentado na tela, para não atrapalhar a sua tela ANSI. O editor de menus, além de poderoso, é amigável, assim como todo o resto do programa de configuração do RA.

Os usuários possuem 32 flags (bits) organizados em 4 grupos de 8. Estes grupos são indicados por letras de A a D. As opções do menu, áreas de arquivos e áreas de mensagens possuem também os mesmos conjuntos de flags. Todos estes conjuntos podem ser alterados pelo sysop. O funcionamento é o seguinte: se uma área de mensagens possui, digamos, o conjunto de flags A definido como:

—X—

isto significa que esta área de mensagens requer que os usuários tenham o terceiro flag ligado para terem acesso a ela. Todos os usuários que tiverem o 3º flag setado, independentemente dos outros, terão acesso a ela, como por exemplo um usuário com os flags do grupo A definidos como:

—X-X-XX.

As opções do menu, áreas de arquivos e áreas de mensagens ainda podem ter flags setados como "O", o que indica que a opção requer que o usuário tenha determinado flag desligado para ter acesso a ela.

RACONFIG - CONFIGURAÇÃO DO RA

Não posso fazer muito além de aumentar meus elogios ao manual do RA e tentar fazer um resumo do mesmo para apresentar uma visão global. O RACONFIG apresenta 5 menus principais: File, System, Options, Modem e Manager.

A figura 1 apresenta a tela do RACONFIG, com o cursor no menu Manager.

O primeiro menu, File, possui opções que informam sobre a versão do produto e os parâmetros de linha de comando, além de opções de DOS Shell e saída do programa.

Abriçadeira começa no menu System. Nele você configura os subdiretórios onde o sistema está instalado, o nome do sistema, o endereço Fidonet com alguns aliases, e uma senha de acesso que será pedida da próxima vez que o RACONFIG for executado, e que pode ser usada para impedir que pessoas não autorizadas alterem a configuração do sistema.

O próximo menu, Options, permite a configuração de diversas opções dos bancos de mensagens e arquivos, que nível e que flags são atribuídos a novos usuários, e algumas opções globais do sistema como screen saving e horários onde o paging é permitido. No menu Modem você encontrará as strings de inicialização e de comandos a serem fornecidos ao modem nos momentos necessários. A explicação sobre quando cada string é enviada ao modem é bem clara no manual.

O menu Manager permite a você criar e deletar áreas de mensagens e de arquivos. Como já foi visto, o RA suporta os formatos Hudson e JAM. As áreas de arquivos, assim como as de mensagens, também são associadas a níveis de acesso e conjuntos de flags. É aqui também, na opção Menus, que você cria os menus do seu sistema. Existem ainda opções que nada mais são do que editores de texto, para editar arquivos de configuração do RA, com a facilidade de que eles já estão associados com os nomes dos principais arquivos de configuração. A idéia de se colocar editores de arquivos de configuração dentro do RACONFIG facilita a tarefa de localizar e alterar um determinado arquivo.

RAMGR - GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS E USUÁRIOS

Uma vez que você configura tudo e coloca o sistema no ar, você percebe que eventualmente desejará ter acesso aos registros de usuários para fazer alterações, e também aos bancos de arquivos. Isto é feito com o programa RAMGR.

O RAMGR permite que você acesse e altere um a um os registros de usuários e de arquivos disponíveis no sistema. A versão 1 permitia apenas a edição dos registros de usuários. Explicação: na versão 2, o sistema de bancos de arquivos foi completamente re-escrito, e agora o RA mantém um cadastro de todos os arquivos disponíveis. Isto acelera em muito a pesquisa e o início de um download de arquivos, principalmente me CD-ROM, uma vez que não é mais necessário ler todos os diretórios para encontrar um determinado arquivo.

A figura 2 apresenta a tela com um registro de usuário em branco. Examine esta tela, ela é bem interessante. Com ela você terá uma idéia das possibilidades do sistema como um todo.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

O RA possui função de chat com o sysop, e conferências

on-line entre usuários no caso de sistemas multi-node. A versão shareware permite um máximo de 2 nodes, enquanto que na versão profissional são permitidos até 250 acessos simultâneos. As conferências on-line são um recurso poderoso que são pouco explorados pelos BBSs brasileiros. Mesmo naqueles sistemas com múltiplas linhas e que habilitam esta opção, os usuários normalmente, por questão de costume, vão direto para a transferência de mensagens ou de arquivos e não utilizam o potencial comunicativo dessa possibilidade.

User's full name

Name :		Flags :	
Handle :		Upload :	
Location :		Download :	
Password :	Not visible	UploadK :	
Security :		DownloadK :	
Home :		Jockey :	
Data :		Messages posted :	
A flags :		High msg read :	
B flags :		Number of calls :	
C flags :		Last msg area :	
D flags :		Last file area :	
Credit :		Last file group :	
Pending :		Last msg group :	
Group :		Protocol :	
Sex :	Unknown	Language :	
Pad :			
Addr1 :			
Addr2 :			
Addr3 :			
Comment :			

(PgUp) Last user (PgDn) Next user (TAB) Next field (ESC) Exit

O RA possui uma vasta gama de empacotadores de mensagens (mail packers) compatíveis com ele. Empacotadores de mensagens são programas que pegam as mensagens novas em determinadas áreas selecionadas pelo usuário do BBS, colocam-nas em um arquivo compactado e o enviam para o usuário para que sejam lidas sem ocupar a linha telefônica. Este procedimento chama-se leitura off-line de mensagens. Para ler as mensagens o usuário do BBS deve ter um programa que use um formato compatível com o que empacotou as mensagens. Um formato famoso é o QWK, com diversos empacotadores e leitores compatíveis com o RA, dentre eles o RAMail, o MKQWK e o Silver Express, cada um com suas características próprias. Existem empacotadores que trabalham com outros formatos e que têm leitores próprios, como o Blue Wave, que também é compatível com o RA.

Provavelmente você desejará rodar o RA sobre um ambiente multitarefa, e precisará fazer isso se for rodar no modo multi-node. O RA detecta se você está rodando sobre Windows, OS/2, Desqview ou TopView, dentre outros menos famosos, e usa código otimizado para cada um destes casos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Remote Access, por ser o sistema gerenciador de BBS mais utilizado, e também por suportar bases de mensagens nos formatos Hudson e JAM, é o que possui a maior quantidade de programa externos de apoio compatíveis. Não estou fazendo uma análise comparativa com outros sistemas para indicar se este é o melhor, mas certamente sua versão profissional, com capacidade de conferências on-line e multi-node, é extremamente poderosa e digna do nome.



EDUARDO POYART cursa o último período de Engenharia de Computação na PUC-Rio e é Sysop do Pilotis, um BBS em plataforma Unix, utilizando o gerenciador Eagles.

SOFTPACK

um lançamento em SHAREWARE de
LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO

Disquetes de 1.2 MB com cheios de excelentes programas de SHAREWARE. Para micros AT com drive de 1.2 MB e Winchester. Preço: US\$ 4,8 URV

SOFTPACK 1 - Utilitários para MS-DOS

26TIME20 - Cria um relógio na 26ª linha de uma tela CGA
DATEBOOK - Agenda eletrônica simples e de fácil uso
DIARY - Diário eletrônico para anotações pessoais
EZFORM - Cria formulários personalizados
HYHELPER - Cria arquivos de HELP tipo HIPERTEXTO
SYSCHK - Fornece informações sobre a configuração do PC
PCMAG - 79 utilitários super-úteis da PC MAGAZINE
PKZ110 - Compactador/Descompactador PKZIP completo
QED10 - Editor de textos simples e fácil, com acentuação
QMFCV305 - Cópia disquetes protegidos e formata disquetes com capacidades elevadas (Ex: 1720KB em discos de 1.44MB)
STSS320 - Facilita operações com arquivos, tipo XTREE
TPAINT - Programa para desenhos. CGA, HERCULES, VGA
ZSETUP - Facilita uso do SETUP STANDARD do AT
MEMORIA - Aprenda a usar bem a memória do seu micro
VIRUS - Aprenda a proteger seu computador dos vírus
WHAT21 - Acrescenta descrições aos arquivos dos diretórios
ZIPZAP71 - Editor de trilhas e setores do disco

SOFTPACK 2 - Anti vírus

SCAN, CLEAN e VSHIELD - Detector, eliminador e escudo anti vírus, versão 108 (ou outra mais atual)
VSUMX304 - Dá explicações completas sobre 2015 vírus

SOFTPACK 3 - Programas VGA para MS-DOS

GIFEXE - Transforma arquivos GIF em EXE "self display"
GIFLITE - Reduz em 30% o tamanho de arquivos GIF
BIT2GRAY - Transforma arquivo preto/branco em "gray scale"
HJAAK - Conversor de formatos de arquivos gráficos
GIF2JPG - Compacta e descompacta arquivos GIF até 5 vezes
GWS61 - Exc. visualizador, conversor e melhorador de telas
CSHOW860 - Excelente SHELL para arquivos gráficos.
PICEM - Visualizador de telas gráficas GIF e PCX

SOFTPACK 4 - Progs. gráficos para WINDOWS

GWSWIN11 - Excelente programa visualizador, conversor e melhorador de telas gráficas. (Graphic Workshop for Windows)
PMAN - Cria efeitos especiais sobre telas gráficas.
GRABPRO - Capturador de telas do WINDOWS.
PSP102 - Conversor, visualizador e criador de efeitos em telas

SOFTPACK 5 - Jogos VGA para crianças

MARIOVGA - Jogo tipo SUPER MARIO
ECB - Livro de colorir eletrônico, fácil de usar
MCRAYON - Outro Livro de colorir
FUNYFACE - Desenha caras engraçadas, pinta e imprime.
CAVES - Excelente jogo tipo arcade, da APOGEE.
JOGOMEM - Jogo da memória com animação.
AGENT - Outro jogo da APOGEE, com vários níveis.

SOFTPACK 6 - Jogos VGA (jovens e adultos)

2100 - Jogo de Xadrez
ARK2 - Jogo tipo ARKANOID (uma espécie de ping-pong)
ATLANTI - Jogo de guerra entre nações, tipo WAR
COMICA - Jogo tipo arcade, com vários níveis, labirintos, etc
EGATREK2 - Jogo STAR TREK
EGAVGAPB - PINBALL
KLONDK23 - Jogo de cartas tipo "solitaire"
PH - Strip-poker CGA, com duas jogadoras
QUATRIS - Jogo de blocos tipo TETRIS

SOFTPACK 7 - Aplicativos para MS-DOS

BANNER - Cria faixas, cartazes, letreiros, posters, etc
CMGR11 - Gerencia contas bancárias e cartões de crédito, etc.
CRVPLOT - Plota gráficos (X-Y) em impressoras EPSON.
FDRAW225 - Faz fluxogramas, diagramas, organogramas.
HOMEHELP - Gerenciador de atividades domésticas: Agenda, cartões de crédito, fitas K-7, etc.
UTDIARY - Diário eletrônico para anotações pessoais.

SOFTPACK 8 - Aplicativos para MS-DOS

ASEASY55 - Planilha semelhante ao LOTUS 1-2-3. Famosíssimo programas de SHAREWARE.
CARS - Gerencia manutenção de carros e máquinas
ADDRES25 - Agenda eletrônica para uso pessoal.
FORMGEN2 - Excelente programa para criar formulários. Um best seller de SHAREWARE, um dos mais usados nos E.U.A.
STOCK - Para controle de estoque, bem fácil de usar.

SOFTPACK 9 - Programas para WINDOWS

ADRMAN - Gerenciador de nomes, endereços, telefones
AMW10 - Arc Master. Gerencia arquivos .ARJ, .ZIP, etc
BENCHG11 - Mede performance da placa de vídeo
DESK240 - Cria um DESKTOP virtual, maior que a tela
DSKTRK22 - Catalogador de arquivos e disquetes
ICONS1 - Biblioteca de 1300 ícones
SPEAKER - Use sons do WINDOWS no alto falante do PC
VBRUN - Programa VBRUN100.DLL, que é uma RUN TIME LIBRARY do VISUAL BASIC.

SOFTPACK 10 - Utilitários para MS-DOS

HYPDSK45 - HYPER DISK, um dos melhores programas de CACHE DE DISCO, acelera a velocidade do seu WINCHESTER.
ANAD207 - ANADISK, versão 2.07. Analisa, repara, edita disquetes. Cópia disquetes protegidos.
MBACK - Ótimo programa de BACKUP do winchester, de forma compactada, reduz à metade o número de discos necessários.
LHA213 - Compactador e descompactador de arquivos LZH.
ORG - DESFRAGMENTADOR de winchester, arruma os arquivos para que o acesso fique mais rápido
DRC - Transforma um arquivo de texto em um executável "self display", incluindo menus e cores, fácil utilização. Excelente!
FONTMNA - Altere os caracteres de sua placa de vídeo VGA.
BEN311 - BATCH ENHANCER. Facilita o uso de arquivos de BATCH, tornando-os mais poderosos e flexíveis. Acrescenta 42 novos comandos para você criar seus arquivos BAT.

SOFTPACK 11 - Aplicativos para MS-DOS

WAMPUM - Gerenciador de banco de dados, compatível com DBASE. Ideal para quem não sabe programar, mas quer manter sua própria base de dados. Fácil operação, através de menus.
DAYO - Aplicações comerciais DAYO, para pequenas empresas. Controle financeiro, estoque, mala direta, cadastro de clientes...
BOOKG - Gerencia sua biblioteca pessoal, catalogando livros e permitindo buscas por título, autor ou categoria, lista relatórios, ODAY - Diário eletrônico muito versátil.
LOCKOUT - Protege o seu micro através de senhas

SOFTPACK 12 - Utilitários para MS-DOS

ARJ241 - Compactador ARJ versão 2.41
PKZ204 - Compactador PKZIP versão 2.04
ARCMAS92 - Facilita o uso do ARJ, PKZIP e outros.
HOT50 - 50 utilitários da revista PC MAGAZINE.
CATALOG - Catalogador de disquetes. Com ele você localiza rapidamente em que disquetes estão gravados seus arquivos
POWERBAT - BATCH ENHANCER. Acrescenta novos comandos aos arquivos de BATCH, e transforma arquivos BAT em EXE

SOFTPACK 13 - Jogos VGA para jovens e adultos

DUKE - Excelente jogo ARCADE: DUKE NUKEM
JILL - Excelente jogo ARCADE: JILL OF THE JUNGLE
BATNAV - Jogo de batalha Naval
GODMOM - Jogo ARCADE com 50 níveis
CRUSHER - Jogo PAC-MAN, mas muito melhor
AMARILLO - Jogo de POKER profissional
HEROHR - Jogo ARCADE: HERO'S HEART

SOFTPACK 14 - Figuras p. editoração eletrônica

Contém 315 figuras "CLIP ART" em formato PCX para usar em editoração eletrônica. As figuras contêm pessoas, símbolos, computadores e periféricos, animais, etc. Podem ser usadas por qualquer editor que permita inserir figuras no texto: WORD, WORD PERFECT, WORD STAR, etc.

SOFTPACK 15 - Telas VGA com paisagens

Contém 56 telas VGA color, com fotos e desenhos de paisagens, com resoluções de até 640x480. Excelente forma de testar as capacidades gráficas de um monitor VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 16 - Telas com garotas da PLAYBOY

Contém 75 telas VGA color, com fotos de belas garotas nuas. São originais de revistas como PLAYBOY e PENTHOUSE. Resoluções de 640x480. Contém o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 17 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 34 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resoluções de 640x480. Cada uma delas tem duas ou mais mulheres. Impróprio para menores de 18 anos. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 18 - Fontes para WINDOWS 3.1

Contém 51 novos tipos de fontes TRUE TYPE para usar com o WINDOWS 3.1, com qualquer tipo de impressora. Bom para criar documentos bem apresentados, com vários tipos de letras. Podem ser usadas por qualquer programa do WINDOWS 3.1.

SOFTPACK 19 - Treinamento

SAA - Curso introdutório de micro-informática, em português.
BASPRIMR - Curso de linguagem BASIC (inglês)
DB4TUT - Curso de DBASE (inglês)
COMTUT44 - Curso introdutório de informática e DOS em inglês
MMMASTER - Curso para aperfeiçoar sua memória (inglês)
DOSREF - Referência dos comandos do DOS, em português.
FASTYPE - Curso de digitação. Aprenda a digitar rápido.

SOFTPACK 20 - Aplicativos para MS-DOS

SKYGLOBE - Programa de astronomia que mostra o mapa do céu visto de qualquer parte do mundo, em qualquer data.
MERCURY - Resolve equações matemáticas, plota gráficos, etc.
EZPROJ - Programa gerenciador de projetos, organiza cronogramas. Bom para chefes e gerentes.
WFLAGS - Banco de dados com informações geográficas sobre todos os países do mundo.
WED50 - Editor ASCII. Opera com arquivos de qq tamanho.

SOFTPACK 21 - Programas VGA para MS-DOS

CUBES - Desenha cubos em movimento em uma tela VGA.
DAZZLE - Desenha caleidoscópios eletrônicos super coloridos
DTPM - Programa para editoração eletrônica de desenhos em preto e branco. Fácil e rápido.
FRAN172 - Desenha mais de 80 tipos diferentes de FRACTAIS super coloridos.
GIFDESK - Visualizador de telas gráficas GIF.
NEOSHOW - Cria apresentações tipo "SLIDE SHOW", usando arquivos GIF ou PCX. Excelente!!!

SOFTPACK 22 - Jogos VGA para jovens e adultos

BRIX - Excelente jogo de raciocínio com encaixe de blocos.
CYRUS - Jogo de Xadrez
EMPIRE - Jogo estratégico tipo WAR, de conquista do mundo.
KEEN - Jogo espacial tipo ARCADE, com várias fases.
OVERKILL - Jogo espacial. Lute contra naves inimigas.

SOFTPACK 23 - Jogos VGA para crianças

BDINO - Livro de colorir eletrônico. A criança escolhe várias paisagens, vários tipos de dinossauros, colore e imprime.
KEENDM - Jogo espacial, no estilo do SUPER MARIO.
MATHRESC - MATH RESCUE, excelente jogo educativo tipo ARCADE, onde a criança exercita as operações aritméticas.
WRESC - Excelente jogo ARCADE para crianças

SOFTPACK 24 - Utilitários para MS-DOS

MULTBOOT - Permite que o computador tenha múltiplos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT.
PCUTIL - 40 utilitários que facilitam o uso do MS-DOS.
SS26 - Screen saver. Funciona com vídeo CGA, EGA e VGA.
EBL407 - Extended Batch Language. Cria arquivos de BATCH mais poderosos e fáceis de usar.
PHANTOM - Exc. para criar demos de programas. Memoriza a sequência de teclas digitadas, e depois, o processamento pode ser repetido a partir de sequência memorizada.
SHEZ90A - SHELL para arquivos compactados ZIP e ARJ. Facilita o uso do PKZIP e ARJ, e as operações usuais do MS-DOS.

SOFTPACK 25 - Telas com garotas da PLAYBOY

Contém 75 telas VGA color, com fotos de garotas (NUAS), com resolução de 320x200, com 256 cores. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 26 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 92 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resolução de 320x200, com 256 cores. Impróprio para menores de 18 anos. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 27 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 92 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resolução de 320x200, com 256 cores. Impróprio para menores de 18 anos. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

Cada disco custa 4,8 URV. Você pode adquirir os discos SOFTPACK diretamente em nosso escritório, ou de qualquer lugar do Brasil, pelo correio. Para comprar pelo correio, faça o seguinte:

- 1) Envie para nossa CAIXA POSTAL, uma carta registrada, indicando os discos que você deseja, e cheque CRUZADO e NOMINAL a LAÉRCIO VASCONCELOS.
- 2) Se preferir, pode fazer um depósito no Banco Itaú, agência 0310, conta 60.757-7, em nome de Laércio Vasconcelos. Na carta você deve enviar junto com seu pedido um XEROX LEGÍVEL do recibo bancário.
- 3) Pode fazer depósito bancário e fazer seu pedido por FAX. Transmita seu pedido, telefone para contato, número do seu FAX e o RECIBO DO DEPÓSITO.

OBS: Não esqueça de indicar seu nome e endereço completos. OBS: Não operamos com VALES POSTAIS nem com REEMBOLSO POSTAL.

LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.

Av. Rio Branco, 156/2812, Centro, Rio de Janeiro. Tel (021) 262-1776, FAX 240-0663. Cartas para CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970, Rio de Janeiro RJ.

Rotinas para arquivos BATCH

Incremente seus arquivos batch com essas rotinas em linguagem de máquina

Adriano C.R. da Cunha e Ligia Camargo

Conforme prometido no artigo "Rotinas para o DOS", publicado em Micro Sistemas edição 129, aqui estão 20 rotinas para facilitar a programação de arquivos BATCH's do DOS. E agora, como estamos trabalhando com programas que devem devolver valores ou realizar uma tarefa mais complexa, o melhor caminho é o Assembler.

Resolvi trabalhar direto com o Assembler para tomar as rotinas pequenas e fugir do problema da compilação, pois nem todos os leitores de MS possuem um compilador para linguagem C, Turbo Pascal, ou outra coisa. Além disso, a programação em Assembler permite um controle direto do micro e outras possibilidades não fornecidas pelas linguagens compiladas.

É, ainda, mais emocionante, pois você pode perder o controle sobre o micro, ativar o winchester sem saber e apagar todo o seu trabalho (ou apenas a trilha 0), esmurrar o teclado quando o programa não funciona... As rotinas, como já mencionado, são pequenas, e podem ser digitadas no próprio DEBUG, presente em seu DOS.

AS ROTINAS

Listagem 1: PRTSCR.COM

Este programa apenas realiza a função da tecla PRINT SCREEN, chamando a INT 05H e saindo para o DOS (INT 20H).

PRTSCR.COM
CD,05,CD,20
TOTAL DE DADOS= 5

Listagem 2: BEEP.COM

Como o nome já diz, o programa simplesmente gera um bip, através da impressão do caractere 07H via rotina 02H da INT 21H.

BEEP.COM
B2,07,B4,02,CD,21,CD,20
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 3: KEY.COM

Este programa espera que uma tecla seja apertada, e retorna seu valor em ERRORLEVEL. A tecla é lida pela rotina 08H da INT 21H, e seu código retorna de AL para ERRORLEVEL pela rotina 4CH da INT 21H.

KEY.COM
B4,08,CD,21,B4,4C,CD,21
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 4: REBOOT.COM

A finalidade desse programa é reinicializar o micro. Apesar do nome, o computador não é desligado, mas apenas reinicializada sua configuração. A responsável por isso é a INT 19H.

REBOOT.COM
CD,19
TOTAL DE DADOS= 3

Listagem 5: TIPPC.COM

Este arquivo identifica em ERRORLEVEL o tipo do seu PC. Os valores normais são:

253 - PC Jr
254 - PC XT
255 - PC original IBM
252 - PC AT

Caso, no seu micro, seja retornado um valor diferente, converse com o importabandista que lhe vendeu um micro paraguaio, ao invés de coreano.

TIPPC.COM

B8,00,F0,1E,8E,D8,A1,FE,FF,1F,B4,4C,CD,21

TOTAL DE DADOS= F

Listagem 6: CLRSCR.COM

A sintaxe correta do programa é CLRSCR nn, onde nn corresponde a uma das 16 cores do PC:

00 - preto	08 - cinza escuro
01 - azul escuro	09 - azul claro
02 - verde claro	10 - verde escuro
03 - ciano escuro	11 - ciano
04 - vermelho escuro	12 - vermelho claro
05 - roxo escuro	13 - roxo claro
06 - marrom	14 - amarelo
07 - cinza claro	15 - branco

A rotina irá apagar a tela, preenchendo-a com a cor de fundo dada. O valor deve estar em decimal e conter necessariamente, dois dígitos. O porque dos dois dígitos é explicado no final do artigo.

CLRSCR.COM

BB,82,00,E8,15,00,BB,10,00,F7,E3,88,C7,30,C0,31
C9,B6,18,B2,4F,B4,06,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07
80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9
B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 39

Listagem 7: WAIT.COM

Este programa simplesmente espera. Sua sintaxe é WAIT nn, onde nn é o tempo, em segundos, a esperar, e deve estar compreendido entre 01 e 99. Novamente, o valor do tempo deve ter dois dígitos. Caso seu PC seja um 286 da era do Homo Erectus, você terá que "pôr a mão na massa" e alterar os valores do registrador CX para conseguir uma espera de um segundo. Isso também vale para os poderosos que possuem um 486, ou até mesmo, um Pentium.

WAIT.COM

BB,82,00,E8,14,00,89,C1,51,B9,00,05,51,B9,00,0A
E2,FE,59,E2,F7,59,E2,F0,CD,20,53,51,8B,07,80,EC
30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00
01,C8,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 36

Listagem 8: WAITKEY.COM

Interessante para pausas condicionais, este arquivo espera ser apertada uma tecla específica, e só então libera o funcionamento do micro. A sintaxe de uso é WAITKEY nn, onde nn é o valor ASCII da tecla, que deve estar na forma hexadecimal e ter dois dígitos de extensão.

WAITKEY.COM

BB,82,00,E8,0C,00,88,C1,B4,08,CD,21,38,C8,75,F8

CD,20,53,51,8A,07,E8,14,00,B9,04,00,D2,E0,88,C4
43,8A,07,E8,07,00,08,E0,B4,00,59,5B,C3,3C,39,77
03,2C,30,C3,2C,37,C3
TOTAL DE DADOS= 38

Listagem 9: MUDPAGE.COM

Uma característica muito importante dos micros PC é a presença de páginas de vídeo. Com isso pode-se montar desenhos gráficos complexos e, alternando-se sua apresentação rapidamente, gerar belos efeitos de animação. O arquivo MUDPAGE.COM só trabalha com páginas de texto, que variam de 00 a 03 para vídeo em 80 colunas, e de 00 a 07 para vídeo em 40 colunas. A sintaxe do programa é MUDPAGE nn. Volto a lembrar que o valor de nn deve conter dois dígitos. Cuidado para não se perder e depois não saber em que página esta a tela do menu de seu programa.

MUDPAGE.COM

BB,82,00,E8,06,00,B4,05,CD,10,CD,20,53,51,52,8B
07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88
E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 2A

Listagem 10: POS.COM

Você já "fundiu a cuca" tentando descobrir os códigos ANSI para colocar aquela mensagem do PAUSE no meio da tela? Se sim, este programa é a sua salvação. Com ele você coloca qualquer mensagem de programa em qualquer ponto da tela, simplesmente digitando POS yy,xx. O valor xx deve estar entre 00 e 79, e yy entre 00 e 23. A próxima mensagem enviada ao vídeo sairá na posição que você queria. Atenção: a impressão seguinte é reposicionada, pois as coordenadas do cursor são mudadas.

POS.COM

BB,82,00,E8,10,00,88,C6,BB,85,00,E8,08,00,88,C2
B4,02,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30
89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A
59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 34

Listagem 11: MENS.COM

Aqui "matamos dois coelhos com uma só cajadada". O programa MENS posiciona o cursor no local desejado, como o POS, e escreve a mensagem que você quiser. A sintaxe é MENS xx,yy,mens\$. As recomendações são as mesmas do POS, mas com uma a mais: não se esqueça de colocar o sinal "\$" após a mensagem ou você corre o sério risco de ver seu micro entrar em pane. Atenção para a próxima impressão, pois a posição do cursor é mudada.

MENS.COM

BB,82,00,E8,17,00,88,C2,BB,85,00,E8,0F,00,88,C6
B4,02,CD,10,BA,88,00,B4,09,CD,21,CD,20,53,51,52
8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3

88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 3B

Listagem 12: IMPCLRM.COM

Este arquivo faz o mesmo que o MENS, mas com uma vantagem a mais: a mensagem é colorida. Os códigos das cores são os mesmos de CLRSCR, mas com algumas diferenças: a cor de frente varia de 00 a 15, se a cor de fundo estiver entre 00 e 07; a cor de fundo entre 08 e 15 é a mesma que de 00 a 07, mas a cor de frente sairá piscando. A sintaxe do programa é IMPCLRM yy,xx,c1,c2,mens\$. Novamente, atenção na próxima impressão, pois a posição do cursor é mudada.

IMPCLRM.COM

BB,82,00,E8,63,00,88,C6,BB,85,00,E8,5B,00,88,C2
BB,88,00,E8,53,00,88,C5,BB,8B,00,E8,4B,00,88,C1
51,B4,02,CD,10,59,31,DB,88,CB,31,C0,B0,10,F7,E3
88,E9,B5,00,01,C8,89,C3,53,B4,0F,CD,10,88,FD,5B
88,EF,89,DA,BB,8E,00,8A,07,3C,24,74,1A,53,52,89
D3,B9,01,00,B4,09,CD,10,B4,03,CD,10,FE,C2,B4,02
CD,10,5A,5B,43,EB,E0,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC
30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00
01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 87

Listagem 13: SCRNRCHR.COM

Este programa realiza o mesmo que a função SCREEN do QBasic, ou seja, lê o valor ASCII de qualquer caractere na tela. O valor do caractere lido é retornado em ERRORLEVEL. A sintaxe correta é SCRNRCHR xx,yy, com xx válido de 00 a 79 para vídeo em 80 colunas e de 00 a 39 para vídeo em 40 colunas. O valor de yy varia de 00 a 23. Mesma recomendação sobre o cursor.

SCRNRCHR.COM

BB,82,00,E8,1A,00,88,C6,BB,85,00,E8,12,00,B4,02
88,C2,CD,10,B4,08,B7,00,CD,10,90,90,B4,4C,CD,21
53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A
00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 3E

Listagem 14: DOSVER.COM

Saindo um pouco do vídeo, este arquivo retorna em ERRORLEVEL a versão do DOS em uso. Sem recomendações.

DOSVER.COM

B4,30,CD,21,B4,4C,CD,21
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 15: DIA.COM

Agora você já pode montar seu "SEXTA FEIRA 13" em lote. O DIA.COM fornece em ERRORLEVEL o dia, o mes, o ano ou o dia da semana, bastando especificar. A sintaxe é DIA [S/A/M/D]. "S" retorna o dia da semana (1 a 7). "A" retorna o ano, mas subtraindo 1980; assim 1994 seria apresentado como 14. "M" indica que se deseja o mes, e, finalmente, "D" retorna o dia do mes. Caso esteja interessado, a listagem do SEXTA FEIRA 13 em lote segue à listagem do programa.

DIA.COM

A0,82,00,24,5F,3C,53,74,15,3C,41,74,19,3C,4D,74
24,3C,44,74,2A,BA,49,01,B4,09,CD,21,CD,20,B4,2A
CD,21,B4,4C,CD,21,B4,2A,CD,21,89,C8,BB,BC,07,29
D8,B4,4C,CD,21,B4,2A,CD,21,88,F0,B4,4C,CD,21,B4
2A,CD,21,88,D0,B4,4C,CD,21,44,49,41,2E,43,4F,4D
20,2D,20,64,61,20,6F,20,64,69,61,20,64,61,20,73
65,6D,61,6E,61,2C,20,61,6E,6F,2C,20,6D,65,73,20
65,20,64,69,61,20,65,6D,20,45,52,52,4F,52,4C,45

Gestor Comercial

Super Controle de Estoque. Lista de preço, de entrada, de saída, de faltas em estoque. Alteração de preços em lote. Etiqueta para o produto. 4 disquetes de 360 Kb, CR\$ 80 mil. OUTROS APLICATIVOS: Contabilidade (atualizado), 5 disquetes CR\$ 80 mil. Bancário CR\$ 30 mil, Mala Direta (cadastros) CR\$ 40 mil.

Softs para PC XT, até 486 e Pentium, com fontes em Clipper. Também fitas de vídeo VIDEO-BOOK "Conserte você mesmo seu PC", 1h 52m, CR\$ 80 mil e "Monte você mesmo seu PC", 48m, CR\$ 80 mil.

INFODATA,

Caixa Postal 1224,
CEP: 01059-970, S.Paulo, SP.
Tels.: (011) 259-8169 e 259-6399

O RIO GANHOU UMA NOVA E DIFERENTE LOJA NUM MESMO LOCAL VOCÊ ENCONTRA

EDIÇÕES EDIOURO: LIVROS DOS MAIS VARIADOS ASSUNTOS
ELETRÔNICA: LIVROS, ANTENAS PARA RADIOAMADORES E PX, ANTENAS PARABÓLICAS, ETC.
INFORMÁTICA: SUPRIMENTOS, EQUIPAMENTOS, COMPLETA LINHA DE LIVROS PARA INICIANTE E PROFISSIONAIS COM 20% DE DESCONTO.
MANUAIS EM PORTUGUÊS: VIDEO, CÂMERAS, AGENDAS, COMPUTADORES, FAX, TELEFONE SEM FIO E ETC. TEMOS DIVERSOS PRONTOS E, TRADUZIMOS ARTIGOS DE REVISTAS E LIVROS.

VENHA CONHECER A

Promo trônica

Av. Marechal Floriano, 167 A - CEP: 20080-005
Rio de Janeiro - RJ
TEL: (021) 263-9590 FAX: (021) 263-8840

PC
JOGOS E APLICATIVOS

**VENDAS DE EQUIPAMENTOS
SUPRIMENTOS EM GERAL**

**NÃO PERCA TEMPO
PEÇA CATALOGO POR
CARTA OU TELEFONE**

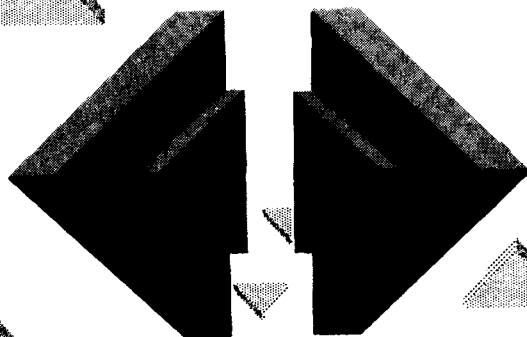
TODOS OS NOSSOS PROGRAMAS
SAO TESTADOS E GARANTIMOS A
ENTREGA ENTRE 5 A 10 DIAS

ACEITAMOS TROCA DE
PROGRAMAS

STARMAC
INFORMATICA

Av. Marechal Floriano, 1220
Guararapes - SP - CEP: 16700-000
TEL.: (0186) 61-3381

A TECNOLOGIA VAI À ESCOLA



Ad Comunicação

EDUCAR

FEIRA INTERNACIONAL DE PRODUTOS E SERVIÇOS
PARA INSTITUIÇÕES DE ENSINO

FEIRA

Se a sua empresa tem interesse em planejar,
desenvolver, apoiar, implantar e/ou pesquisar projetos
educativos na área de informática, tendo o computador
como uma ferramenta educacional...

...o seu primeiro encontro de negócios já está marcado!

CONGRESSO

O Educador - Congresso Internacional de
Tecnologias Educacionais estará abordando o
advento das telecomunicações e da informática nas
salas de aula e a influência destas novas ferramentas
no processo de ensino-aprendizagem

22 a 24 de junho de 1994
Centro de Convenções Rebouças - São Paulo - SP

BANCO OFICIAL:

Caixa Econômica
FEDERAL

Escolas particulares e educadores de todo o Brasil,
poderão adquirir - durante a EDUCAR'94 - equipamentos
de informática com possibilidade de financiamento
pela Caixa Econômica Federal.

Realização:



PROMOFAIR
Eventos Comerciais

Rua Maestro Cardim, 1250 - 01323-001 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 287-5762 - Fax: (011) 288-8659

56,45,4C,0D,0A,53,69,6E,74,61,78,65,3A,20,44,49
41,20,53,2F,41,2F,4D,2F,44,24,36
TOTAL DE DADOS= 9C

SEXTA13.BAT

```
@ECHO OFF
DIA S
IF ERRORLEVEL==5 GOTO TES13
GOTO END
:TES13
DIA D
IF ERRORLEVEL==13 GOTO SEXOK
GOTO END
:SEXOK
ECHO Voce foi contaminado por um Sexta-feira 13!!!
ECHO Tchau, tchau, winchester!
DIR >> SEXTA13
DEL SEXTA13
ECHO Brincadeira...
:END
```

Listagem 16: HORA.COM

Seguindo a linha de DIA.COM, temos o HORA.COM. Com ele, você pode montar aquele arquivo de saudação cheio de frescuras, com "Bom dia", "Boa tarde", etc. A sintaxe do programa é DIA [H/M/S]. O "H" faz o programa retornar em ERRORLEVEL a hora atual, que varia de 00 a 24. O "M" retorna o minuto corrente e o "S" o segundo corrente, com o atraso de alguns milissegundos.

HORA.COM

B4,2C,CD,21,A0,82,00,24,5F,3C,48,74,11,3C,4D,74
11,3C,53,74,11,BA,2C,01,B4,09,CD,21,CD,20,88,E8
EB,06,88,C8,EB,02,88,F0,B4,4C,CD,21,48,4F,52,41
2E,43,4F,4D,20,2D,20,64,61,20,61,20,68,6F,72,61
2C,20,6D,69,6E,75,74,6F,20,65,20,73,65,67,75,6E
64,6F,73,20,65,6D,20,45,52,52,4F,52,4C,45,56,45
4C,0D,0A,53,69,6E,74,61,78,65,3A,20,48,4F,52,41
20,48,2F,4D,2F,53,24
TOTAL DE DADOS= 78

Listagem 17: HLIN.COM

Voltamos ao vídeo! Para não cansar os dedos digitando ALT 196 para conseguir melhorar a apresentação dos meus BATCHs, desenvolvi o HLIN.COM. Com ele você traça uma linha horizontal na tela simplesmente digitando HLINxx,yy,tt, onde tt é o tamanho da linha. Ainda tenho que repetir as recomendações?

HLIN.COM

BB,82,00,E8,22,00,88,C2,BB,85,00,E8,1A,00,88,C6
BB,88,00,E8,12,00,88,C1,B5,00,B4,02,CD,10,B4,02
B2,C4,CD,21,E2,F8,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC,30
2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01
C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 46

Listagem 18: VLIN.COM

Para complementar o HLIN, temos o VLIN, que traça uma linha vertical no vídeo. A sintaxe e as recomendações são as mesmas do HLIN. Lembre-se da posição do cursor.

VLIN.COM

BB,82,00,E8,26,00,88,C2,BB,85,00,E8,1E,00,88,C6
BB,88,00,E8,16,00,88,C1,B5,00,B4,02,CD,10,52,B4
02,B2,B3,CD,21,5A,FE,C6,E2,F0,CD,20,53,51,52,8B
07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88
E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 4A

Listagem 19: APAGTEL.COM

E para você não ter que ficar refazendo a tela toda vez que executa um CLS, existe o APAGTEL.COM. Ele apaga uma área da tela, sem a colorir (isto é, fundo preto), delimitada pelo usuário. Para isso, basta digitar APAGTEL xx,yy,x1,y2, onde xx e yy são as coordenadas do canto superior da área a ser apagada e x1 e y1 as coordenadas inferiores.

APAGTEL.COM

BB,82,00,E8,24,00,88,C1,BB,85,00,E8,1C,00,88,C5
BB,88,00,E8,14,00,88,C2,BB,8B,00,E8,0C,00,88,C6
B4,06,B0,20,B7,00,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07,80
EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5
00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 48

Listagem 20: BOX.COM

Para terminar em grande estilo, temos aqui a fusão melhorada de VLIN e HLIN e a rotina mais comum para BATCH's: o BOX. Com ele seus problemas de janelas em BATCH estão melhores que antes, já que deve existir coisa bem melhor que ele. A sintaxe correta é BOX xx,yy,t1,t2#. Os valores xx e yy posicionam a janela; t1 e t2 são as dimensões da mesma, sem contar as quinas. O "#" indica o tipo da janela, e pode ser S, para linhas simples, ou D, para linhas duplas. Assim, para criar uma janela que ocupe toda a tela e que seja de linha dupla, comandamos BOX 00,00,78,20D.

Observe os valores de tamanho diminuídos duas unidades, devido aos lados da janela. Outra observação a ser feita é que o conteúdo original da janela é apagado. Por fim, lembre-se que a posição original do cursor é alterada. A cor utilizada é a do momento. Ah!, esqueci de dizer para respeitar o valor de dois dígitos das coordenadas.

BOX.COM

A0,8D,00,24,5F,3C,44,75,12,B8,C9,BB,A3,F4,01,B8
C8,BC,A3,F6,01,B8,CD,BA,A3,F8,01,BB,82,00,E8,B2
00,A2,F0,01,88,C2,BB,85,00,E8,A7,00,A2,F1,01,88
C6,BB,88,00,E8,9C,00,A2,F2,01,BB,8B,00,E8,93,00
A2,F3,01,B4,02,CD,10,8A,16,F4,01,B4,02,CD,21,8A
0E,F2,01,B5,00,8A,16,F8,01,E8,70,00,8A,16,F5,01
B4,02,CD,21,8B,16,F0,01,FE,C6,89,16,F0,01,8A,0E

F3,01,B5,00,51,8B,16,F0,01,B4,02,CD,10,8A,16,F9
 01,B4,02,CD,21,8A,0E,F2,01,B5,00,B2,20,E8,3C,00
 8A,16,F9,01,B4,02,CD,21,8B,16,F0,01,FE,C6,89,16
 F0,01,59,E2,CF,8B,16,F0,01,B4,02,CD,10,B4,02,8A
 16,F6,01,CD,21,B5,00,8A,0E,F2,01,8A,16,F8,01,E8
 0A,00,8A,16,F7,01,B4,02,CD,21,CD,20,B4,02,CD,21
 E2,FA,C3,53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4
 00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
 00,00,00,00,DA,BF,C0,D9,C4,B3
 TOTAL DE DADOS= FB

DIGITAÇÃO

Como foi dito na introdução, as rotinas são pequenas e podem ser digitadas no DEBUG do DOS. Para isso, siga os seguintes passos:

- No prompt do DOS, digite DEBUG;
- Já no DEBUG, comande E100;
- Entre o código de máquina do programa, teclando espaço entre eles;
- Ao termino do programa, tecla ENTER;
- digite RCX;
- digite o tamanho do programa;
- digite N<nome_do_programa> (sem espaços e sinais <>);
- digite W;
- para voltar ao DOS, comande Q;
- As instruções dos itens a),b),e),f),g),h) e f) requerem o apertado da tecla ENTER para serem executadas.

COMO FUNCIONAM

Os programas apresentados possuem alguns pontos em comum, mostrados a seguir:

- Leem dados do prompt;
- Devolvem dados em ERRORLEVEL;
- Realizam alguma operação de vídeo ou interna.

As operações de vídeo ou internas são feitas através das interrupções do PC, apresentadas em MS edições 129 e 130. Consulte-as para maiores informações.

A devolução de dados em ERRORLEVEL também é feita através de uma interrupção, a INT 21H, serviço 4CH. Através dela, colocamos o valor contido em AL em ERRORLEVEL, que pode ser lido nos programas BATCH.

A leitura de dados do PROMPT requer uma rotina especial quando se trata de números. Assim, nas rotinas em que isso se faz necessário, utilizamos a rotina LEDEC. Tudo o que é digitado após o nome do arquivo (excluindo o espaço) é armazenado no byte 82H em diante. O byte 81H contém o tamanho da string introduzida. O que a rotina LEDEC faz é ler o primeiro caractere, transformá-lo em um numeral e multiplicá-lo por 10. Depois basta somar este valor com o segundo caractere, após transformá-lo também. A transformação é algo banal: basta subtrair 30H do numeral.

Outra rotina de leitura do prompt utilizada é a LEHEX. Ela

lê o primeiro dígito hexadecimal, o transforma em número e multiplica por 16. O segundo dígito hexadecimal é lido, transformado e somado ao primeiro. Para transformar o dígito, verificamos se é número, caso seja, é subtraído 30H. Em caso negativo, subtrai-se 37H. Com isso "A" é convertido para 10, "B" para 11...

Os programas são simples e um exame atento das rotinas é o suficiente para entender como funcionam, já que não são nenhum "bicho de sete cabeças".

Aproveito para deixar meu endereço para troca de informações com os leitores.

Adriano C.R. da Cunha
 Av 136 no 867/101
 St Marista - CEP 74180-040
 Goiania - GO



ADRIANO CAMARGO RODRIGUES DA CUNHA possui um PC AT 386 e um MSX 1.1. É autodidata em BASIC, 8086, Z80, PASCAL e dBASE. Cursa o segundo científico.
 LIGIA CAMARGO possui um PC AT 486 e um MSX 1.1. Programa em BASIC e é formada em geologia.

24
H
O
R
A
S
N
O
A
R

CLASSIC
SOFT
BBS

(011)
8
7
6
-
3
3
4
5

Qualquer usuário poderá conectar na Classic Soft BBS, para conhecer nosso sistema e ter a lista dos softwares da BBS e catálogo eletrônico.

- * 24 HORAS NO AR
- * 2 GIGABYTES DE PROGRAMAS
- * JOGOS E APLICATIVOS
- * WINDOWS E DOS
- * 1200 14400 bps
- * TAXA P/ INSCRIÇÃO MENSAL 7 URV

INFORMAÇÕES: TEL/FAX:(011)857-4644

TEL /FAX (011) 875-4644

FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

metade no ato, metade para 15 dias após.

ATENDEMOS SEU PEDIDO ATÉ ÀS 21 HORAS POR TELEFONE

CLASSIC SOFT

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

TEL/FAX (011) 875-4644

APLICATIVOS
MAIS VENDIDOS

FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

FORMAS DE PAGAMENTO:

A) SEDEX a cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade.

(Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)

B) CHEQUE NOMINAL à CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.

C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 113 444-X em nome de Classic Soft Bradesco - ag. 117-1 - conta 98741-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.

DESPESAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos 2,8 URVs (Preço somente para pagamento em cheque ou depósito bancário)

PROMOÇÕES PC

10 Jogos ou aplic. ganhe um grãto c/ disco.
50 Jogos ou aplic. ganhe 10 grãto c/ disco
DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... 1.60 URV
DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... 1.20 URV
PARA COMPRA ACIMA DE 20 DISCOS
PAGAMENTO EM DUAS VEZES:
metade no ato, metade para 15 dias após.

APLICATIVOS DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE PARA PC/XT/AT

COD. Q/D NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D NOME/DESCRIÇÃO
PROGRAMAS PARA WINDOWS		
W0252 1DD ABOVE & BEYOND - administra informações pessoais.	A0910 1DD ANSI PAINT - editor gráfico, usa tabela asc.	A0879 1DD CHART - programa para engenharia elétrica.
W0239 1DD ANIMATE FOR WINDOWS - imagens animadas.	A0908 1DD CHARTS UNLIMITED - integra gráficos a texto.	A0909 1DD EASE CASE 1.57 - software de engenharia.
W0238 1DD ASTRONOMY CLOCK - horas astronômicas e mundiais.	A0907 1DD FINGER MAPS 1.01 - edita mapas com dados e informações.	A0878 1DD NET WORK - criação e análise de circuitos eletrônicos.
W0253 1DD ASTRONOMY LAB - gera eventos astronômicos simultâneos.	A0906 1DD FINGER PAINT 2.0 - editor gráfico fácil uso, ótimo.	A0877 1DD PSPICE - simulador de circuito eletrônico.
W0270 1DD BANG BANG - jogo de estratégia para 2 jogadores.	A0905 1DD FINGER VGA - processador de imagens, pinta e anima.	A0876 1DD RESISTOR COLOR(ega)- guia de resistor, calcula em Ohms.
W0237 1DD BIZ WIZ - calculadora financeira.	A0903 2DD FLOW DRAW 2.2 - editor de fluxo gramas, mapas ... novell	
W0230 1DD BMP COLLECTION 1 - pacote de telas BMP.	A0902 1DD HI-RES RAINBOW - editor gráfico. (ega)	
W0231 1DD BMP COLLECTION 2 - mais telas.	A0901 1DD LEONARDO (ega) - editor gráfico c/ construção de slides.	
W0268 1DD BOD FOR WINDOWS - jogo de raciocínio com palavras.	A0900 1DD MAC PASTE 2.10 - editor gráfico, ótimo.	
W0254 1DD BOX PLOT - calcula a frequência de resposta do falante.	A0898 1DD PAINTERS APPRENTICE - fácil uso, ferramenta p/ pintar.	
W0255 1DD BUILDER - cria ícones para documentos.	A0899 1DD PAINT BOX - editor gráfico.	
W0264 1DD CAD VANTAGE - poderoso cad para windows.	A0897 1DD PARTY DOT - gerador de desenhos artísticos.	
W0236 1DD CHEMICAL FOR WINDOWS - modelo de moléculas em 3d.	A0896 1DD PC ART 4.0 (ega) - editor gráfico de fácil uso.	
A0820 1DD EXPLOSIV WINDOWS/DOCS - fontes gráficas p/ monitor.		
W0240 1DD FINANCIER PLUS - organiza orçamentos, financiamentos ...	CAD/GRÁFICOS	
W0256 1DD FRACTAL PAINT - programa interativo p/ projetos gráficos	A0891 1DD ANYANGLE 2.65 - estudo dos triângulos, nova versão	
W0269 1DD GAME COLLECTION 1 - três jogos de raciocínio tipo tetris.	A0893 1DD CADET - editor de texto p/ uso com AUTO CAD.	
W0235 1DD GIF 2 BMP - converte telas. GIF para BMP.	A0892 1DD CURVE DIGITIZER - versátil editor gráfico.	
W0234 1DD HP CALCULATOR - calculadora HP para windows.	A0890 1DD DICGOO 3.0 - gera coordenadas geométricas em 2D.	
W0258 1DD INCONTACT - completo administrador de contratos.	A0889 1DD DRAFT CHIC 1.51 - nova versão do antigo cad.	
W0265 1DD INSIDE COREL DRAW - vários utilitários para windows.	A0818 2DD ENVISION PUBLISHER (VGA) - desktop publishing, excelente	
W0233 1DD IQ TEST FO WINDOWS - teste de QI.	A0894 1DD HYPER SLIDE - apresenta e cria slides, usa telas AUTOCAD	
W0259 1DD LASER TAME - utilitário para impressoras a laser.	A0895 1DD LAYOUT - criação de desenhos e ferramentas p/ manutenção	
W0260 1DD MATAGRAF V2.4 - gera curvas matemáticas.	A0888 1DD MEGA DRAW 4.0 - ferramentas p/ desenhos e animações.	
W0262 1DD METRIC CONVERTER - conversor de medidas métricas.	A0831 1DD PC DRAFT CAD 3.6 - poderoso cad.	
W0261 1DD MICRO LINK - pacote de comunicação para modem.	A0884 4DD PC KEY DRAW 3.76a - versátil sistema gráfico, novell	
W0263 1DD MONEY SMITH - controle suas telas de cheque.	A0883 1DD PRINT CAD 1.14 - emulador de plotter para cad.	
W0232 1DD MY CATS - gato que fica capendo o cursor.	A0835 1DD RECURSIVE REALM 3.0 - sistema p/ criar fractais.	
W0245 1DD PAINT SHCP PRO - converte, exibe, altera e imprime imagens	A0882 1DD QUEST V3.1 - editor gráfico em 3d, ótimo.	
W0251 1DD ROCK FORD - editor profissional de cartões.		
W0250 1DD SYNC IT - faz transferência de arquivos entre micros.	EDUCATIVOS	
W0267 1DD TETRIS 3D FRACTAL - varia em três dimensões	A0952 1DD BETTER EYESIGHT - tudo sobre os olhos e seus músculos.	
A0949 1DD TOUCH TYPE TUTOR - treina sua dactilografia, excelente	A0956 1DD BISHM - limita eco sistemas naturais.	
W0244 1DD XWORD CLOCK - horas de todos os países do mundo.	A0955 1DD CHEM PACK - completa tabela periódica.	
W0247 1DD WHOP IT UP - maximiza as funções de som dentro do wind.	A0958 1DD CHEMICAL 4.2 - cria moléculas de moléculas 3d, nova versão.	
W0248 1DD WIN ABO - introdução ao computador para crianças.	A0957 1DD CHEMVIEW - animação molecular em 3D.	
W0242 1DD WIN GRAB - para imprimir endereços em envelopes.	A0954 1DD ELECTRON - tudo sobre eletrônica e eletricidade.	
W0246 1DD WINFIN - doze programas para análise financeira.	A0959 1DD ELEMENT STUDY AID - tudo sobre os elementos químicos.	
W0241 1DD WINSPELL - teste de ortografia.	A0821 1DD FAMILY TREE - efetua cálculos genéticos.	
PROGRAMAS INFANTIS		
A0927 1DD ADVENTURE TOOL KIT - para criar aventuras.	A0823 1DD FLAGS - bandeiras de todos os países e estados.	
A0926 1DD ALPHABET GAMES - alfabeto para crianças, pré-escola.	A0825 1DD GEO CLOCK (vga) - relógio digitalizado.	
A0925 1DD AMAND LETTER LOTTO - jogo p/ crianças, cores e letras.	A0960 1DD HAZADOUS CHEMICAL - análise de compatibilidade química.	
A0924 1DD ANIMAL MATH - aprenda a contar, somar subtrair ...	A0809 1DD LEARN TO SING - ensina o alfabeto usado pelo mudo.	
A0922 1DD ANIMAL QUEST (vga) - jogo para crianças, excelente.	A0810 1DD LOTUS LEARNING - ensina a usar a planilha lotus 123.	
A0923 1DD ANIMATED ALPHABET(ega/vga)- ótimo p/ aprender inglês.	A0829 1DD NATIONS OF WORLD - estatísticas geográficas do países.	
A0826 1DD ANIMATED MATH (ega) - aprenda a contar com figuras.	A0961 1DD PC CALIB - calibra concentração de substâncias químicas.	
A0928 1DD ANIMATED SHAPES(ega/vga)- p/ identificação de figuras	A0932 1DD PC FASTTYPE (ega) - ótimo curso de dactilografia.	
A0929 1DD ANIMATED WORDS(ega/vga)-aprenda inglês c/ figuras e sons	A0914 1DD THE HEART - tudo sobre o coração humano.	
A0842 1DD BERT'S DINOSAURUS - cria paisagens e voze pinta.	A0838 1DD VACATION PLANNER - informações e mapas dos EUA e Canadá	
A0936 1DD BOAT BOX - ótimo jogo para crianças.	A0962 1DD WA TOR - simulação de predadores e presas.	
A0932 1DD BRAINSCAPE - aventura em inglês.	CATALOGADORES	
A0933 1DD BRANDON'S LUNCHBOX - progr. p/ introdução ao teclado.	A0873 1DD ALBUM MASTER - versátil catalogador de álbum.	
A0844 1DD CATCHEM (vga) - ótimo jogo para crianças.	A0872 1DD BOOK LIBRARIAN - catalogador de livros profissional.	
A0934 1DD CHILDREN'S GRAPHICS - para desenhar e contar.	A0875 1DD BUCK FILE - ótimo programa p/ colecionadores.	
A0813 1DD CLOCK AND MOUSE - aprenda a ver horas.	A0870 1DD CASSETTE MASTER - cataloga fitas c/ funções de impressão.	
A0815 1DD COIN IN THE BOX - jogo para crianças, soma.	A0874 1DD CASSETTE - sistema para catalogar fitas K-7.	
A0921 1DD CRAZY SHUFFLE - ótimo jogo de memória.	A0871 1DD COIN FILE - sistema de inventário p/ coleções de moedas	
A0827 1DD EGA COLOR BOOK - tela c/ desenhos p/ crianças pintarem	A0869 1DD COLLECTIT - versátil sistema banco de dados.	
A0935 1DD EGA MOUSE PAINT (EGA) - 29 figuras p/ pintar.	A0868 1DD FOR ANTIQUE DOC. - catálogo antigo e raro documentos	
A0805 1DD FUNNELS & BUCKETS - jogo com contas matemáticas.	A0867 1DD FOR COMIC BOOK - programa para colecionadores de livros.	
A0931 1DD JOHN'S ANIMATED - diversão para crianças.	A0866 1DD FOR GUN COLLECTORS - para colecionadores de armas.	
A0828 1DD KID PAINT (ega) - tela para crianças pintarem.	A0807 1DD INTELICAT - catalogador de discos.	
A0930 1DD THE ANIMATED MEMORY (ega/vga) - jogo de memória.	A0865 1DD MOVIES - banco de dados para filmes.	
A0839 1DD WORD GALLERY - aprenda inglês com desenhos.	NUTRIÇÃO E SAÚDE	
A0814 1DD WORD PROCESSING FOR KIDS - editor de texto p/ crianças.	A0843 1DD BARTENDER 1.1 - 200 receitas de bebidas e coquetéis.	
A0840 1DD WORD RESCUE - jogo de ação, monte palavras.	A0951 1DD BIORHYTHM - gera lista de biorritmo mensal.	
A0841 1DD WUNDER BOOK (vga) - jogo para crianças c/ desenhos.	A0920 1DD COMPUTER BAKER - 99 receitas p/ forno. Banco de dados.	
ASTRONOMIA		
A0858 1DD ACE ASTRONOMY - tudo sobre o sistema solar.	A0915 1DD DIET AID - plano de dieta computadorizada, banco dados.	
A0859 1DD ASTROCLK - relógio astronômico.	A0950 1DD DIET TEST - controle de peso.	
A0860 1DD ASTROL 96 - calcula o zodíaco, posição dos planetas ...	A0919 1DD EDNAS'S COOK BOOK - completo sistema para receitas.	
A0861 1DD ASTRONOMICAL EPHEMERIS - fornece mapas astronômicos.	A0940 1DD EKG - interessante apresentação envolvendo corpo humano.	
A0857 1DD COSMOS 8.07 - simulação astronômica, estilo planetário.	A0939 1DD EMS - técnicas de emergência médica.	
A0855 2DD DEEP SPACE 3D - produz mapa estelar.	A0917 1DD FAST FOODS - lista nutricional c/ seus valores proteicos	
A0854 1DD EARTH WATCH - exibição de gráficos da terra e lua.	A0938 1DD FLOWER REMEDY PROGRAM - ensina sobre as flores.	
A0853 1DD GRAVITY SIMULATOR - simula gravidade entre os planetas.	A0916 1DD GOURMET RECIPES - 66 diferentes receitas em formato TXT.	
A0852 1DD JUPITER SATELLITE SW. - simulação e exibição de Júpiter	A0946 1DD HEADACHE FREE - informações relativas a dor de cabeça.	
A0850 1DD LAUNCHER - informações sobre órbitas.	A0918 1DD HEALTH AIDE - orientação nutricional.	
A0851 1DD MISSION TO MARS - todas informações sobre Marte.	A0913 1DD HOME BARTENDERS GUIDE - receitas de bebidas e drinks.	
A0849 1DD MOONS OF JUPITER - posições de Júpiter e suas luas.	A0945 1DD INSULIN - prog. p/ ajudar na regulagem de insulina usada	
A0848 1DD NAVIGATION JUPITER - programa p/ navegação marinha.	A0944 1DD KINETICS - ajuda o médico no controle de doses e drogas.	
A0847 1DD PLANETS - utilitário c/ informações sobre os planetas.	A0949 1DD NON-MEDICAL - técnicas p/ superar sofrimento e dores.	
A0846 1DD SLICON SKY - exibe mapa celestial e posição dos planetas	A0948 1DD NURSE WORKS 2.0 - séries de enfermagem c/ utilitários.	
A0845 1DD SKY BASE 2000 - cria mapas e imagens do céu.	A0947 1DD PRESCRIPTION ASSISTANT - prescrição de etiquetas.	
A0836 1DD SKY GLOBE 3.0 - faz mapas das estrelas e constelações.	A0953 1DD THE ALTERNATIVE HEALTH - vários assuntos sobre saúde.	
DESENHOS E PINTURAS		
A0912 1DD 256 DRAW (vga) - editor gráfico, excelente.	A0942 1DD THE STRESS TEST - determina seu nível de stress.	
A0911 1DD ANOTHER PROGRAM (vga) - animações, adição e som.	A0941 1DD WHY YOU SMOKE - avalia e relata procedimento de fumar.	
TEMOS PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC/XT/AT		
PEÇA CATALOGO GRATIS ESPECIFICANDO O SEU MICRO		
A0912 1DD 256 DRAW (vga) - editor gráfico, excelente.	A0881 1DD A-FILTER - calcula p/ resistor e valores p/ filtros.	
A0911 1DD ANOTHER PROGRAM (vga) - animações, adição e som.	A0880 1DD CC CGO - programa para engenharia civil.	
TEMOS PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC/XT/AT		
PEÇA CATALOGO GRATIS ESPECIFICANDO O SEU MICRO		

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

ATENDEMOS
TODO O BRASIL

Micro: PC XT/AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA/EGA/VGA

Linguagens: Pascal, Basic e Clipper

Requisitos: Nenhum

Programa MOSTRA

José Eduardo Marujo

Muitas vezes queremos exibir um gráfico na abertura, ou em uma determinada parte de um programa. Mas, como fazer em Clipper? Ou mesmo via DOS? Eis aqui uma solução que permite inserir telas gráficas onde você sempre quis, mas até então não podia.

Para criar uma tela gráfica de exemplo, rode o programa em Basic (pode ser pelo GWBasic, Basica, QBasic, etc). Ele irá gerar uma tela (A.PIC). A tela gráfica deverá estar no padrão .PIC (alguns programas, como o Story Board e o próprio Basic, gravam no formato PIC).

O programa foi escrito em Turbo Pascal e sua única exigência quando em funcionamento é a existência do arquivo ITC.DAT. Para isto basta criá-lo através do DOS:

COPY CON ITC.DAT

A
^Z

No exemplo acima será chamada a tela gráfica de nome A.PIC, pois o programa MOSTRA.EXE coloca a extensão .PIC automaticamente. Sendo assim, pode-se chamar telas com apenas uma letra ou número, indo de 0 a 9 e de A a Y, pois o Z significa voltar para a tela de texto.

Para voltar ao modo texto, então só precisamos fazer o seguinte:

COPY CON ITC.DAT

Z
^Z

Veja agora um exemplo em Clipper (oba!)

```
a:=memowrit("itc.dat", "A")
run mostra
inkey(0)
a:=memowrit("itc.dat", "Z")
run mostra
```

Pronto, é só isto. Espero ter ajudado pois agora suas aberturas ficarão com um toque especial.



JOSÉ EDUARDO MARUJO é programador de microcomputadores, nas linguagens Cobol, Basic, Turbo Pascal e Clipper. É proprietário da ESC SOFT, especializada em distribuição de programas Shareware.

MOSTRA.PAS

```
program mostra_pas;
{Programador: José Eduardo Marujo}
uses dos, crt;
var
  arq : file;
  arq2 : text;
  tel : array [0..16199] of byte;
  tela : array [0..16199] of byte absolute
    $b800:$0000;
  regs : registers;
  tam, f, g : integer;
  texto : string[1];
  nome : string[5];
begin
  assign(arq2, 'itc.dat');
  reset(arq2);
  read(arq2, texto);
  nome:=concat(texto + '.pic');
  close(arq2);
  if texto = 'Z' then
    begin
      regs.AX:=3;
      intr($10, regs);
    end;
  if texto <> 'Z' then
    begin
      regs.AX:=5;
      intr($10, regs);
      assign(arq, nome);
      reset(arq);
      blockread(arq, tel, 16207, tam);
      for f:=0 to 16207 do
        begin
          if f > 6 then
            begin
              tela[f-7]:=tel[f];
            end;
          end;
        close(arq);
      end;
    end;
end;
```

MOSTRA.BAS

```
5 'Exemplo de programa em Basic para criar
  tela grafica
6 'Programador: Jose Eduardo Marujo
10 CLS
20 DEF SEG = &HB800
30 SCREEN 1
40 FOR f% = 1 TO 100
50 c = INT(RND * 4)
60 CIRCLE (160, 100), f%, c
70 NEXT f%
80 LOCATE 1, 10: PRINT "Teste para Tela
  grafica"
90 LOCATE 23, 10: PRINT "1994"
95 LOCATE 23, 28: PRINT "1994"
100 BSAVE "A.pic", 0, 16384
```

MONTE SEU PRÓPRIO AT 286, 386 OU 486 TRANSFORME SEU XT EM AT (OU 286 EM 386/486) CONSERTE E CONSERVE VOCÊ MESMO SEU PC INSTALE SEU MOUSE, MODEM, SCANNER, ETC...

Com os livros do Eng. LAÉRCIO VASCONCELOS

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486 **AGORA VOCÊ JÁ PODE COMPRAR ESTE LIVRO NAS TRÊS MAIORES LIVRARIAS** **DE INFORMÁTICA DE SÃO PAULO: BOOKWARE, LITEC E CULTURA.** **ESTAMOS CADASTRANDO LIVRARIAS E REVENDAS EM TODO O BRASIL.**

Aborda: Montagem de XT e de AT 286, 386SX, 386DX e 486. Detalhes sobre fontes e gabinetes. Instalação elétrica: filtros de linha, NO-BREAKS, estabilizadores, aterramento. Tudo sobre DRIVES. Placas de vídeo e monitores CGA, HERCULES, EGA, VGA e SUPER VGA. Como escolher um bom monitor e uma boa placa de vídeo. Placas MULTI-I/O, IOSA, UDC e IDEPLUS. Placas de CPU, expansão de memória, instalação de memória CACHE, SHADOW RAM, tudo sobre SETUP e STRAPS, análise de desempenho, como aumentar a performance do WINCHESTER, conversão de XT em AT, conversão de 286 em 386 e 486, uso da memória ESTENDIDA e EXPANDIDA, instalação de coprocessador aritmético, instalação de WINCHESTER, dicas para compras, instalação de MOUSE, MODEM/FAX, SCANNER, SOUND BLASTER, etc. etc. etc...

CONSERTE VOCÊ MESMO SEU PC XT OU AT

200 páginas, 104 ilustrações. Evite gastos com manutenção !!!

Aprenda a fazer 100% da manutenção preventiva e 60% da manutenção corretiva do seu PC XT ou AT, mesmo sem saber eletrônica (é recomendável ler também o livro "COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486"). Solucione erros na memória, maus contatos em chips e pla-cas, limpeza e ajuste de velocidade de drives, manutenção de teclado e MOUSE, interfaces seriais e paralelas, monitor. Os cuidados que você deve ter com o seu WINCHESTER. Limpeza e lubrificação de impressoras. Como proteger o computador da poeira e da umidade. Uso de SOFTWARES DE DIAGNÓSTICO. Aprenda a cuidar do seu computador para que não apresente defeitos !!!

IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE

270 páginas e uma centena de DICAS para você usar melhor seu PC !!!

Você nunca viu tantas informações úteis sobre SOFTWARE em um único livro. A cada página é encontrada uma dica que pode ser imediatamente aplicada ao seu computador, resultando em maior velocidade, produtividade, segurança e facilidade de uso. Aborda diversos assuntos interessantíssimos: Cópia de disquetes protegidos, como aumentar a velocidade de acesso do WINCHESTER e dos disquetes, uso da MEMÓRIA ESTENDIDA, EXPANDIDA, EMS, XMS, HMA, UMB, compactadores de arquivos, recuperação de discos formatados e de arquivos apagados, programas gráficos, como proteger o computador a nível de software, como medir corretamente a performance da CPU, do WINCHESTER e da placa de vídeo, comandos úteis do DOS, como criar da melhor forma seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. E mais dezenas de outras dicas. Mesmo se você é um principiante, aprenda a usar as técnicas empregadas pelos EXPERTS em microinformática !!!

SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRATUITAMENTE. VEJA AS VANTAGENS DOS NOSSOS PROGRAMAS:

- 1) São todos compactados com o popular compactador PKZIP, o que reduz o tamanho e o custo para os clientes.
- 2) São fornecidos em disquetes NOVOS e de BOA QUALIDADE (TDK, SONY, BASF, etc.)
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as instruções para a instalação e para sua imediata utilização.
- 4) São todos testados e homologados pela nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por disco. Enquanto outras empresas cobram 3 discos por 3 programas de 120 kB, nós cobramos por apenas um único disco de 360 kB com os três programas juntos.

Indique os livros desejados:

- () Estou enviando cheque nominal ao autor, Laércio Vasconcelos
() Desejo receber o catálogo de programas

Preços em dólar comercial, valor de venda:

(converta para cruzeiros no dia da compra)

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486 () \$ 27

CONSERTE VOCÊ MESMO SEU PC XT OU AT () \$ 20

IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE () \$ 27

Recorte, preencha e envie para:

LAÉRCIO VASCONCELOS

CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970 Rio de Janeiro, RJ

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ CEP: _____

Telefone: _____

Para sua segurança, envie em carta registrada

Mas que furada!

Clóvis Duarte

De vez em quando me permito cometer alguns desatinos, em termos de consumo. Foi mais ou menos o que aconteceu quando troquei um Corcel (modelo 1) por um Maverick 4 cilindros. É claro que isto aconteceu num passado bem distante e acho que ninguém mais se lembra como eram esses carros. O Maverick 4 cilindros era, mais ou menos, como um 486 de 12 Mhz, com 32 Mbytes de RAM. Ou seja, muita lataria e pouca potência.

Qual a relação que isto tem com nossa coluna? Nenhuma, ou melhor, todas. Explico: de tempos em tempos o mercado de informática é literalmente varrido por novidades que anunciam novas tendências. Isto é comum e até faz parte da "diversão" (afinal o computador é o brinquedo mais cobiçado deste final de século).

Ouvi falar tanto de um certo jogo e, como ainda sou o único da rua com CD, fui intimado pelos amigos a adquirir tal disco. É claro que todo mundo argumentou sobre os benefícios do conhecimento, das novas tendências, do ineditismo, etc, etc. Também citaram montes de frases típicas de "quem não viu, mas achou ótimo".

Bem, oitenta dólares mais pobre, agora me vejo na obrigação de comentar um CD que, nem nos meus dias mais delirantes de desatino consumista, eu teria adquirido. Mas, digamos que foi tudo por uma boa causa (será?).

THE 7th GUEST

Virgin Interactive Entertainment e Trilobyte

Já faz um tempão que a mídia, tanto a impressa quanto a televisiva, vem cantando a pedra de uma revolução no campo dos jogos eletrônicos. Aquele papo de realidade virtual, multimídia, real action, etc, etc, etc,



tem dado pano pra muita manga. E tome quilômetros de árvores derrubadas para a produção de papel e quilômetros e mais quilômetros de fita de vídeo.

Os fabricantes bem que tentam, de alguma forma, dar uma idéia do que seria esse "futuro maravilhoso", mas mal conseguem mostrar o quanto campeia a falta de informação e a visão crítica consciente.

Pintado pela mídia como "revolucionário", o jogo The 7th Guest consegue ser unânime apenas na qualidade de sua produção. De fato muito arrojada, bem cuidada, interessante e realmente um padrão a ser seguido daqui para frente, em se tratando de jogos CD. Mas, no que se refere ao jogo, o The 7th Guest não passa de um ridículo jogo de quebra-cabeça, onde as situações beiram a infantilidade.

Pagar 80 dólares para formar palavras com letrinhas embaralhadas, ou achar a melhor forma de dividir um bolo entre seis pessoas é demais. Não justifica a esmerada apresentação do jogo e sua incrível interface funcional.

A única coisa realmente revolucionária neste jogo, e que merece todo o crédito, é a forma como as imagens digitalizadas, de atores reais, se integra ao sistema. O

tema do próprio jogo (6 espíritos, ou fantasmas) é uma forma inteligente de disfarçar a péssima qualidade que a digitalização produz. Não fosse isso, o desastre seria total.

O tal do universo tridimensional é uma piada sem graça. Feito em 3D Studio, o que por si só não diz absolutamente nada, o jogador só pode se movimentar por determinadas posições da casa. Em cada cômodo, apenas dois ou três locais podem ser acessados e, mesmo nesses locais não se tem acesso aos objetos presentes (salvo raros casos).

Não adianta acionar a imaginação, ou esperar pelo inusitado. O jogo é apenas isso e nada mais. O mais comum é o jogador se perguntar: "mas o que é que eu estou fazendo aqui???".

A animação e os efeitos especiais são todos velhos conhecidos do cinema. Já vimos tudo isso nas aventuras do Freddy, na hora do espanto, na casa do espanto, no espanto do espanto, etc. Mas, vá lá, em computador é a primeira vez (aplausos).

Já a trilha sonora é de primeira e vale pela qualidade do som. A qualidade da produção também é maravilhosa, como poucos CDs apresentam.

Repito mais uma vez, para que amanhã não me apedrejem: o conjunto todo é muito bem feito e vale a pena ser visto. Mas o jogo em si. Uma dica: antes de comprar esse CD, procure alugar um para uma rápida olhada, até porque o jogo pede, no mínimo:

- 386 DX
- 2 Mb RAM
- SVGA (16 bits / 512 Kbytes)
- CD 150 Kb/seg
- Placa de som (c/ FM e PCM)
- 10 Mb livres no HD
- MSCDEX +2.2 / DOS +5.0

Segundo o manual, o equipamento ideal para um perfeito funcionamento é:

- 486 SX 20MHz
- 4 Mb RAM
- SVGA (placa aceleradora ou Local Bus / 1Mb RAM)
- CD 300 Kb/seg (300 miliseg ou menos)
- Placa de som

Enfim, dá para admirar as belas imagens, o enredo da estorinha, a apresentação, as músicas, etc. Se tirar isso tudo, não sobra nada mais.

CD-SHARE BRA
Kanópus Informática

Demorou, mas finalmente alguém resolveu apostar na produção de programas Shareware no Brasil. Juntar tudo o que se fez até aqui, neste segmento, num CD pode parecer audácia demais para um mercado tão pequeno. E de fato não podia dar outro resultado: os 600 megas do CD acomodaram folgadoamente a produção nacional e sobrou muito espaço, até mesmo para reapresentar alguns clássicos do Shareware Internacional.

E olhe que cada programa nacional está gravado em duas formas diferentes: em blocos para distribuição via BBS e para distribuição via disquetes. Mas isto não tem muita importância, afinal no Brasil não há muito respeito pelo trabalho original e criativo, o que acaba afastando as pessoas que poderiam produzir para este segmento.

Mas, sempre tem que haver um começo penoso e, sob este aspecto, o CD-Share Bra merece todos os elogios e incentivos. Abaixo publico uma lista dos principais programas nacionais encontrados no CD.

- Contabilidade geral
- Controle de estoque
- Fluxo de caixa
- Programa para tocar música no CDRom
- Agendas
- Gerenciador de publicações
- Gerenciador de consultas médicas
- Contas a pagar/receber
- Gerenciador de diretórios e arquivos
- Editor de diagramas
- Gerador de programas em Clipper
- Sistema gerencial de condomínios
- Repertorização homeopática
- Análise numerológica
- Biblioteca de rotinas
- Fichas em hipertexto
- Endereçamento CEP
- Jogo de cartas TRUCO

O CD possui ainda 250 outros programas nacionais, ou de produção nacional. Alguns de qualidade duvidosa, mas para um primeiro disco, até que valeu a intenção.

Algumas partes do disco, como o gerenciador para Windows, se recusa a funcionar convenientemente, dando a impressão de que o trabalho ficou pronto em cima da hora. Com isso, o CD-Share Bra fica sem uma interface gráfica/elegante para se ter acesso aos diversos segmentos do disco. Falha imperdoável e que acaba comprometendo a produção do disco.

Esperemos que num próximo CD as coisas funcionem melhor.

Linhas Quentes

Magno Filho

Talvez você seja uma daquelas pessoas que já ouviu falar em "BBS" e conhece por alto o seu funcionamento, mas nunca leu nenhum artigo onde fossem mencionadas as características e os recursos de nenhum dos mesmos. Pode ser também que você tenha dúvidas ao pensar se vale a pena gastar o seu rico dinheirinho em um MODEM, ou, se a despesa já foi feita, que BBS acessar. Eu pretendo colocar nesta revista algumas reportagens que ilustrem a filosofia e as possibilidades de alguns BBSs, deixando a escolha por conta das suas necessidades e/ou expectativas, caro leitor. Naturalmente que sendo impossível publicar artigos sobre todos os BBSs existentes no Brasil, eu pretendo aguçar aquela curiosidade natural do "micreiro", fazendo-o descobrir BBSs que eu não conheça ou até mesmo outros novos que venham a surgir.

O primeiro BBS que eu apresento foi escolhido por motivos pessoais: embora eu saiba que a qualidade de seu trabalho é seguida de perto por outros serviços também altamente competentes, eu gosto muito do Hot-Line BBS pelo seu profissionalismo e seriedade, ou seja, pelos investimentos constantes que o mesmo recebe em serviços que abrem novas perspectivas para seus usuários em aspectos que variam desde uma ferramenta de apoio profissional, até um "forum" para animadíssimos papos sobre música, jogos (de computador ou não), atualidades e locais onde se divertir.

Em atividade desde julho de 1989, o Hot-Line é operado pelo casal de "sysops" Charles e Katia Miranda. Os dois são analistas de sistemas, sendo que o Charles é o responsável técnico pelo Hot-Line e a Katia se responsabiliza pelas áreas comercial e administrativa do mesmo. O Hot-Line atualmente

Hot-Line

Hot-Line BBS - Tecnologia que se renova

ASP Approved BBS

Em atividade - 24 horas por dia - desde 1989

14400/12000/9600/7200/4800/2400 Bauds - MNP-5/V.42bis

Caixa Postal 9050

Rio de Janeiro - RJ

22272-970

BBS: (021) 537-1683

Ucz: (021) 537-3162

Fax: (021) 537-9062

What is your first name?

opera em velocidades que variam de 2400 a 14400 bps, vinte e quatro horas por dia, 365 dias por ano. Seus MODEMs US Robotics Courier suportam os protocolos de correção de erros MNP-4/V.42 e MNP-5/V.42 bis de compactação de dados. Este BBS assume um compromisso fundamental contra a pirataria de "software", colocando uma vasta biblioteca de programas "shareware" e de domínio público à disposição de seus associados: seis leitoras de CD-ROM oferecem acesso "on-line" a mais de quatro Gigabytes de programas deste tipo.

Os programas estão divididos por áreas (veja o "box" 1), de modo a facilitar a procura do usuário. Em uma área de arquivos chamada "free-download", até o usuário não-cadastrado pode obter os programas de comunicação Telemate e Telix, que na maioria das vezes são bem superiores aos programas de comunicação que vieram de graça, na mesma caixa do MODEM recém-adquirido (é bem verdade que alguns MODEMs vem parar neste país sem nada, inclusive a sem a caixa... Mas isto já é outra história). Também nesta área, é possível conseguir a última versão do

compactador PKZIP e os manuais de uso do sistema Hot-Line. Eu considero que uma das decisões mais inteligentes - e mais óbvias - a ser tomada por um "sysop" seja colocar disponível os manuais de operação do sistema. Pena que nem sempre isto aconteça...

No entanto, "a alma da festa" de qualquer BBS são as conversas de seus usuários! E estas também são divididas em áreas (ou conferências) de modo a que o usuário não se perca tendo que ler a avalanche de mensagens enviadas diariamente,

A diversidade de áreas de arquivos, bem como uma grande quantidade de bons programas em cada uma das mesmas é uma das características mais marcantes de um BBS. Dentro do Hot-Line há centenas de áreas, cujos arquivos podem estar armazenados em CD-ROM ou em "hard-disk".

Alguns exemplos:

- área de anti-vírus, onde há sempre a mais recente versão do Scan;
- áreas de gráficos, figuras e imagens, com grande variedade de formatos (".PCX", ".GIF", ".BMP" entre outros);
- áreas de programas aplicativos em DOS, Windows e OS/2;
- áreas de "drivers" para todos os sistemas acima citados;
- áreas de jogos, inclusive com lançamentos da Apogee;
- áreas com arquivos sobre linguagens de programação tais como Assembly, C, Clipper, Pascal e Visual BASIC;
- áreas com arquivos sobre ciências (Matemática, Física e Química);
- áreas com arquivos para plataformas multimídia; e muito mais. Para ter um índice completo de todas as áreas disponíveis em disco, digite "F" no menu principal. Para ver todas as áreas disponíveis na leitora de CD-ROM número 1, digite "GO CDROM_01", sendo o procedimento análogo para todas as outras leitoras, até a número 6.

Para caracterizar as conversas que acontecem no Hot-Line BBS, eu pensei em extrair algumas mensagens e publicá-las aqui na revista. Entretanto, considerei os riscos de tal atitude: é muito difícil selecionar apenas algumas mensagens e dizer que elas representam de fato o teor de uma conferência. Além do mais elas tomariam um espaço grande, uma vez que editá-las, poderia em certos casos, comprometer seu significado. Percebi também que extrair mensagens de BBS para publicações da área muitas vezes pode se tornar uma arte (Sérgio Gallo, meus parabéns!), e eu não tenho dotes de artista...

Resolvi então discorrer brevemente sobre alguns assuntos presentes nas conferências principais.

O "Main Board", ou conferência principal engloba vários assuntos. Qualquer pessoa que possua um MODEM pode ler suas mensagens, que primam pela diversidade: roteiros de viagens, pontos-de-vista sobre privatização de estatais, "malhação" dos serviços (?) prestados pela telerj, enfim, tudo! A conferência "Linguagens" é uma excelente oportunidade que o programador tem para tirar suas dúvidas, trocar idéias e se informar sobre técnicas de programação, livros, manuais e tudo aquilo que é necessário para o processo de criação de um "software".

Existe também a conferência "Borland", em que dicas e truques sobre os compiladores desta "software house" são trocados. Fala-se ainda sobre a sua política frente aos sistemas Windows e OS/2 e comenta-se sobre lançamentos.

Sobre DOS, Windows e OS/2 há diversas conferências, que tratam sobre diversos aspectos destes sistemas: multimídia, aplicativos, ferramentas de programação e muito mais. Há também uma conferência específica só sobre multimídia.

Há ainda uma conferência sobre Unix, falando sobre utilização deste sistema operacional, lançamentos de novas versões, administração de redes e discussão de plataformas de "hardware", bem como instalação de periféricos. Outros sistemas operacionais de rede, bem como protocolos de comunicação, são discutidos na conferência "Redes".

especialmente quando apenas alguns tipos de assunto o interessam efetivamente. Veja o "box" 2 para você ter idéia sobre que assuntos versam os papos que rodam no Hot-Line BBS). É possível entrar em conversas sobre vários assuntos, conhecer novas pessoas que - não fossem os BBSs - jamais você encontraria, enviar mensagens particulares e até mesmo comprar e vender objetos. Muitas pessoas procuram as conferências sobre "hardware" e "software" para sair de problemas computacionais, ou simplesmente para saber das novidades da área. Para os usuários não-cadastrados, apenas a conferência principal, que engloba conversas não muito específicas (e às vezes dificilmente classificáveis) está aberta, e assim mesmo, por questões de segurança, só para leitura.

Mas, se você acha que é só com o pessoal do Rio de

Hot-Line BBS

Seja bem-vindo ao Hot-Line BBS.

Maiores informações sobre nosso sistema encontram-se disponíveis através dos (B)ulletins.

(B)ulletins
(D)ownload (to you)
(C)omment to SysOp
(M)ode (toggle color)
(X)pert (menus ON/OFF)
(U)ser settings
(W)rite user info
(G)oodbye (hang up)

(F)ile directories
(D)ownload (to you)
(N)ew files (date)
(L)ocate file name
(Z)ip scan (keyword)
(T)ransfer protocol
(W)HO is on-line
(Y)our personal mail

[[INFOREG]] Informática & Negócios (Sábados às 10:00hs) - Rede Manchete

(26 min. left) Mode S Main Board Command?

Janeiro que os usuários do Hot-Line falam, enganou-se: através da conferência "Ponte-Aérea", é possível trocar mensagens com os nossos irmãos de Santa Catarina, Brasília e São Paulo, representados pelos BBSs Omni, Persocom e Mandic, respectivamente. O Hot-Line também faz parte da FidoNet, uma rede amadora com aproximadamente 22.000 BBSs associados em todo o mundo. É possível trocar correspondências com as redes

AT&T, MCI Mail, Bitnet, CompuServe Usenet e Internet, sendo que as últimas são tão especiais que já foram tema de reportagem nesta revista.

O Hot-Line oferece ainda serviços de divulgação de produtos e/ou serviços, distribuição eletrônica de arquivos e documentos por FAX ou MODEM, consultoria em LANs e comunicação de dados e locação de conferências privativas. Alguns de seus clientes: UniKEY Informática, que oferece suporte aos seus produtos UniKEY e UniQWK (leia-se "Uniquick"); O Globo, caderno "Informática etc." e Rede Manchete de televisão, programa "Informática & Negócios". É possível a qualquer associado entrar nestas conferências privativas para um contato direto. Há também clientes que mantêm conferências privativas que só permitem acesso a portadores de senha espe-

cial.

Exemplos: Denison Rio Propaganda, CMOM Consultores, Radio Link serviços de rastreamento e SET - Soc. Bras. de Engenharia de Televisão.

O Hot-Line BBS cobra de seus associados uma taxa de dez URVs por mês, vinte URVs por trimestre ou sessenta URVs por ano. O cadastramento de novos associados é feito "on-line" e o limite de tempo por dia para usuários cadastrados é de 120 minutos (isso mesmo: duas horas!).

Hot-Line BBS - Caixa Postal 9050 - Rio de Janeiro, RJ - 22272-970 - BBS: (021) 537-1603, voz: (021) 537-3162, FAX: (021) 537-9862

Magno Filho pode ser encontrado nos BBSs Hot-Line e Centroln.

Internet: magno.filho%hlbbs@ibase.br e magno.filho%centroln@ibase.br

Muito antes de começar a escrever para a Micro Sistemas eu já era um micreiro praticante (que inclusive pertencia à gloriosa turma de usuários de MSX). Por muitos e muitos anos eu comprei publicações especializadas em microinformática, e achava então que "revista" era algo pronto e acabado, que se adquiria na banca de jornais da esquina e consistia de um conjunto de páginas e uma capa presos por dois grampos... Só recentemente, desde o meu primeiro artigo, é que eu compreendi que uma revista é um vulcão cheio de idéias em ebulição, onde tudo é dinâmico. Justamente por causa deste dinamismo é que nós articulistas somos obrigados a escrever nossos artigos com uma desumana antecedência. A consequência disto é que o Hot-Line apresentou algumas modificações (todas para melhor, felizmente) desde o dia em que este artigo foi fechado. São elas:

* O Hot-Line BBS, foi aprovado como um BBS em conformidade com as diretrizes e normas da ASP (Association of Shareware Professionals). Isto garante que o Hot-Line BBS faz parte de um seleto grupo de sistemas envolvidos com a seriedade, promoção e difusão da filosofia e metodologia de distribuição de software "Shareware".

* O Hot-Line aceitará o pagamento de assinaturas, on-line, através dos cartões de crédito Amex, Diners, MasterCard e Visa, sem nenhum acréscimo.

Bitmap

No momento em que esta revista estiver circulando a nossa promoção já terá terminado. Os 30 primeiros desenhos receberão não só um PRO KIT topview, como também um pacote completo do GRAPHOS III 5.0. É, baixou o santo natalino no pessoal da PRO KIT. Foram aproximadamente 120 cartas, mas só as primeiras receberão o prêmio (era a regra). Se você perdeu esta, aguarde que em breve faremos outra promoção.

O pessoal tem sentido falta, nesta seção, dos efeitos especiais. Sabe como é né, o tempo não tem sobrado como antigamente. E ainda mais com o disco Bitmap circulando - já estou trabalhando no segundo. O que tem de efeitos especiais no disco não é brincadeira. E tudo em cores.

Carlos Maciel, um leitor de Recife, pergunta se pode gravar os shapes da galeria de arte em padrão PCX e qual a diferença entre as versões de arquivos PCX. Bem Carlos, o PCX é um dos padrões mais antigos do PC. Ele apareceu com o Zsoft Paintbrush, que era um editor gráfico dos mais porretas, para DOS.

Existem hoje três versões: a versão 0 é a primeira e data do tempo das placas CGA monocromáticas e portanto esta versão só grava bits; a versão 2 permite salvar imagens com até 16 cores (apareceu junto com as placas EGA/VGA; a versão 5 permite gravar até 16 milhões de cores (o padrão TRUE Color, está lembrado?).

Você não precisa dessa sofisticação toda para gravar imagens monocromáticas, como as desta seção. Use, se desejar, o PCX. Mas, aqui vai uma dica: se você tem problemas com espaço de armazenamento, use o padrão TIF monocromático. A compactação LZW produz arquivos bem menores do que o PCX. Além disso, o TIF é o padrão (digamos) "natural" das imagens p&b.

Bem, fico por aqui e se precisarem de mim é só escrever...

Bob Pixel



ANIMAÇÃO

Nesta edição vamos voar alto. O aviãozinho aí é o maior barato: ele gira e se movimenta em qualquer direção. Só um detalhe: quando for definir os shapes, no Graphos III, lembre-se de deixar margens em branco, ao redor dos aviões, para que o apagamento seja feito de forma automática.

A movimentação é muito simples de ser construída. Basta

alterar as coordenadas de impressão. O roteiro que apresento aqui faz apenas o giro.

Deixo um desafio ao leitor: fazer um roteiro de movimentação onde, ao pressionar as teclas no teclado reduzido, o avião muda para a direção correspondente.

Roteiro TOPVIEW:

LSHAPE "Aviao"

SLIN 10:SCOL 10

REPET 10

Girar:

SHAPE 1:DELAY 3

SHAPE 2:DELAY 3

SHAPE 3:DELAY 3

SHAPE 4:DELAY 3

SHAPE 5:DELAY 3

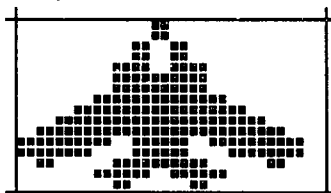
SHAPE 6:DELAY 3

SHAPE 7:DELAY 3

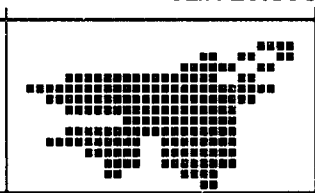
SHAPE 8:DELAY 3

NEXT Girar

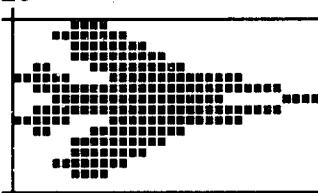
STOP



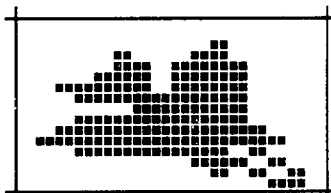
Shape 1



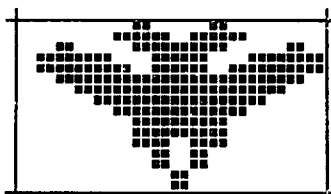
Shape 2



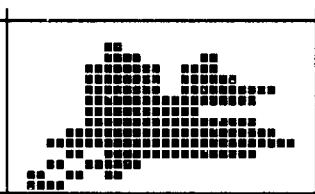
Shape 3



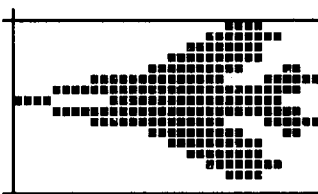
Shape 4



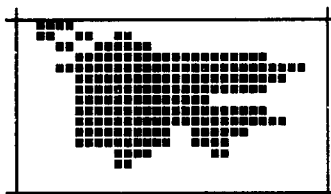
Shape 5



Shape 6

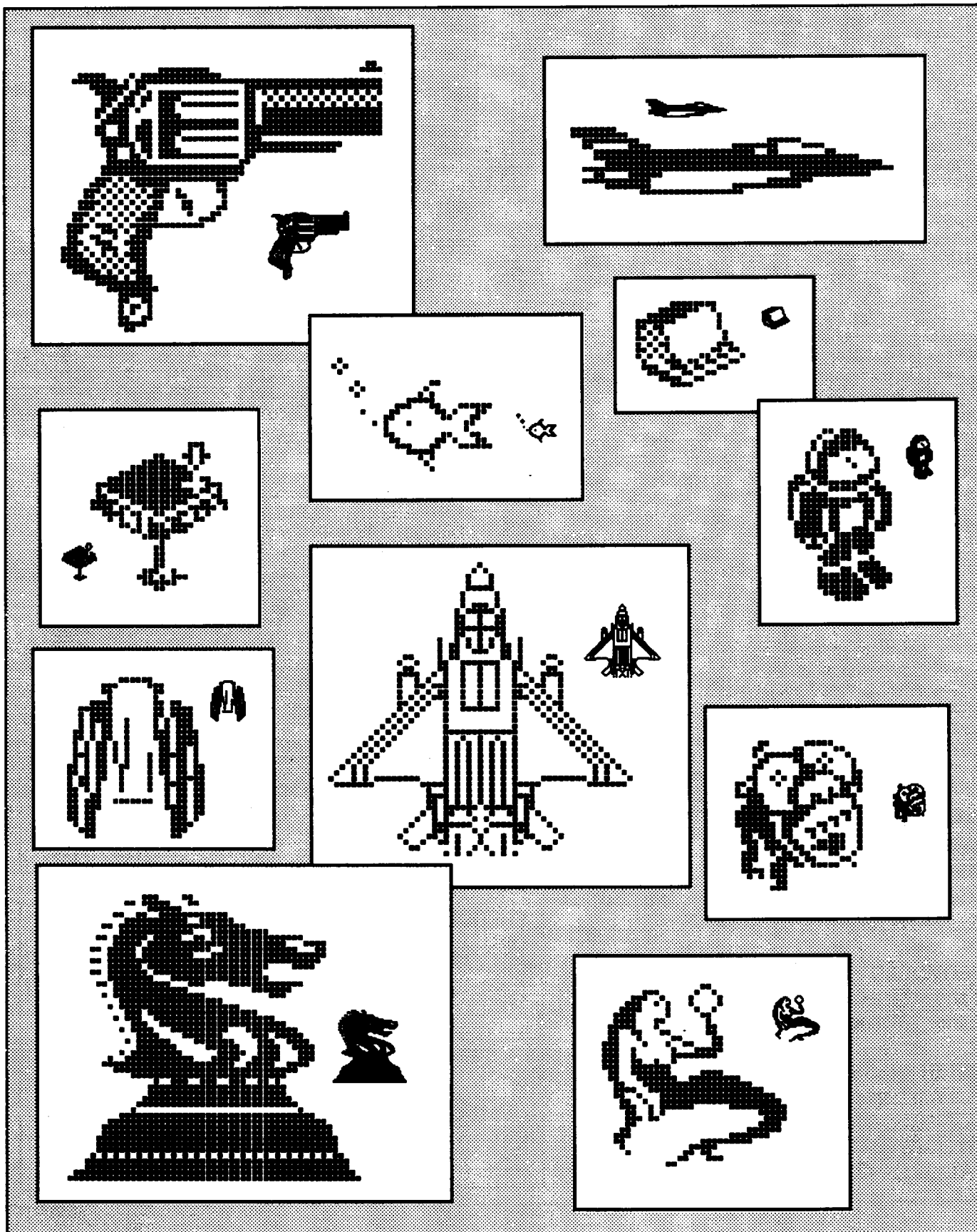


Shape 7




Shape 8

Bitmap




CARTAS

PAINEL


 Possuo um PC AT 386 DX, driver's de 5 1/4 HD e 3 1/2 HD e cerca de 1000 discos em programas. Aos interessados em trocas de programas, favor enviar listas dos mesmos. Respondo a todas as cartas.

Ricardo Kazumi Ashikawa
Av. Benedito Ferreira Silva, 70 - Interlagos
04786-000 - São Paulo - SP

 Tenho interesse em trocar dicas sobre o simulador espacial Protostar. Preciso saber as coordenadas ou como se consegue o sétimo tripulante que é um cientista, que levará ao segundo nível do programa. Já fiz todas as tentativas possíveis. Responderei todas as cartas.


José Carlos Kokol
Caixa Postal 96
13460-000 - Nova Odessa - SP

CLUBE DE USUÁRIOS

 Vai aí o endereço de nosso Clube que se iniciou a pouco tempo com o intuito de manter relações com


outros clubes e pessoas que queiram trocar informações ou integrar-se ao nosso.

Clube Info Ação
R. Paulo Cezar Erthal, 11 - Centro
28570-000 - Itaocara - RJ


 A G.C.C., mais nova rede de BBS do Brasil esta em fase de expansão, quem quiser ser dono de um BBS (SysOp) deverá entrar em contato conosco.

Equipamento mínimo: PC AT 286, vídeo CGA mono, HD 42, placa modem ou modem externo 2400 bps.

G.C.C.
Caixa Postal 001
44400-000 - Nazaré - BA

 A Kapery BBS convida você a acessá-la, temos os mais novos games virtuais do Brasil, possuímos a cotação do Dolar do dia e outros investimentos, possui um jornal mensal e ainda é gratuita.


(075)736-1567 24h 8N1 300/1200/2400 bauds
Kapery BBS
R. Dr. Aurélio Miranda, 6 - A
44400-000 - Nazaré - BA

 Gostaríamos de comunicar aos associados do AB Sharehouse Clube que, a

partir de 01.03.94, por motivos superiores, tivemos de encerrar as nossas atividades. Estamos enviando cartas a todos que nos prestigiaram neste tempo em que estivemos em funcionamento, lembrando que desenvolveremos os disquetes que nos foram enviados.

Antonio Belmiro - AB Sharehouse Clube
Cx. Postal 6684
71701-790 - Núcleo Bandeirante - DF

SUGESTÕES

 Venho mais um vez, dirigir-me á esta prestigiosa publicação que é a Micro Sistemas para fazer uma sugestão (ou será um pedido?): Por que vocês não abrem uma seção sobre jogos de computador?


Afinal, mesmo o mais caxias dos trabalhadores da área de informática, não resiste a dar

uma jogadinha no seu jogo predileto.

Desculpem-me a ousadinha da sugestão, mas já que vocês abriram um espaço de 3 páginas para a seção BitMap (a qual não condeno, mas não curto) não custaria nada abrir uma seção de jogos.

Alexandre José Marques
Rua 7 n.3125
13504-095 - Rio Claro - SP

SOS

 Parabenizo a Micro Sistemas pela publicação do Artigo Redes Neurais, publicado no n.133 e 134/93 e gostaria de obter informações sobre desenvolvimento de "Redes Neurais" software e literatura em português.

Deverley Guimarães Filho
R. Dr. Delmiro Coimbra, 65/212 - Mata da Praia
29065-360 - Vitória - ES



Micro Sistemas

Você assina e recebe em sua casa durante um ou dois anos exemplares da revista Micro Sistemas.

PROMOÇÃO

1 ano (12 meses)	30 URVs
2 anos (24 meses)	60 URVs

ENTER PRESS Editora

Rus Washington Luis, 9 - Gr.402
CEP: 20230-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 232-2517
FAX: (021) 242-9981

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____

EQUIPAMENTO: _____

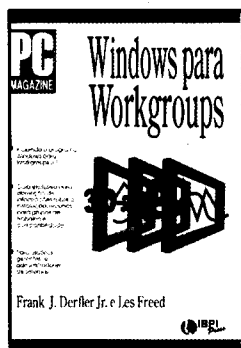
PROFISSÃO: _____

CHEQUE: No.: _____ BANCO: _____

OBS: _____

Assinatura

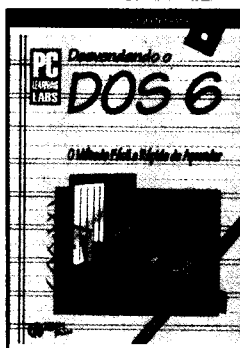
Desejo receber da ENTER PRESS Editora Ltda, uma
assinatura da revista
Micro Sistemas



DERFLER JR./FREED, GUIA PC MAGAZINE DO WINDOWS PARA WORKGROUPS - 324 PÁGS

Guia para obtenção de informações sobre instalação, recursos para grupos de trabalho e compatibilidade. Para usuários, gerentes e administradores de sistemas.

Cód: 1 - Preço: **16,75 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O DOS 6 - 676 PÁGS

Este livro baseia-se no mesmo tipo de treinamento utilizado com sucesso nos estabelecimentos de ensino da PC Learning Labs, espalhados nos Estados Unidos. Através de disquete com exemplos incluído no livro, o leitor aprenderá com o método mais fácil, mais rápido e mais eficaz.

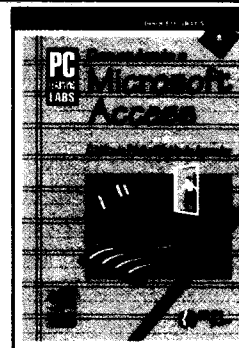
Cód: 2 - Preço: **30,41 URV**



SALEMI, GUIA PC MAGAZINE PARA BANCO DE DADOS CLIENTE/SERVIDOR - 350 PÁGS

Através de explicações em linguagem clara e conselhos oportunos, o leitor encontrará as tecnologias existentes e emergentes para o objetivo de sua empresa.

Cód: 3 - Preço: **21,10 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O MICROSOFT ACCESS - 576 PÁGS

Obra mais completa em nosso idioma sobre este novo produto da Microsoft. Já apresenta os comandos em português, incluindo um disquete com inúmeros exemplos.

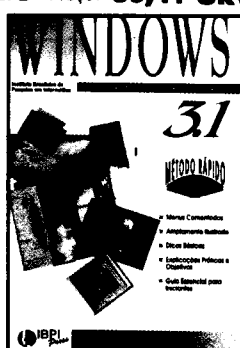
Cód: 4 - Preço: **31,65 URV**



IBPI, DOS 6 MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS

Guia essencial para iniciantes e indispensável para quem já o utiliza. Recheado de dicas básicas e explicações práticas e objetivas.

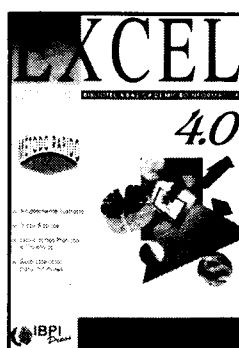
Cód: 5 - Preço: **8,31 URV**



IBPI, WINDOWS 3.1 MÉTODO RÁPIDO - 108 PÁGS

É um guia rápido e eficiente, ideal para iniciantes neste novo ambiente operacional, e indispensável para quem já conhece e deseja tirar dúvidas de forma clara, objetiva e rápida.

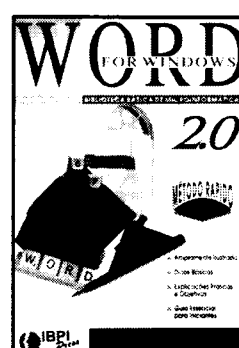
Cód: 6 - Preço: **8,31 URV**



IBPI, EXCEL 4 MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS

Esta obra mostra ao leitor os recursos do programa, estudando casos reais e que poderão ser usados no dia-a-dia de sua atividade e como base para o desenvolvimento de trabalhos mais complexos.

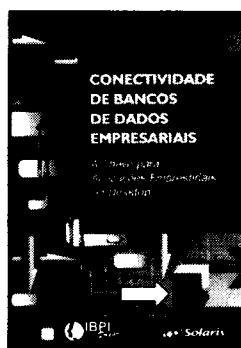
Cód: 7 - Preço: **8,93 URV**



IBPI, WORD 2.0 FOR WINDOWS 2.0 MÉTODO RÁPIDO - 200 PÁGS

Amplamente ilustrado, este livro fornece dicas básicas e explicações práticas e objetivas para os usuários deste excepcional editor de textos.

Cód: 8 - Preço: **12,16 URV**



HACKATHORN, CONECTIVIDADE DE BANCOS DE DADOS EMPRESARIAIS - 352 PÁGS

Este importante livro fornece uma avaliação completa dos bancos de dados heterogêneos entre corporações, com ênfase especial na distribuição de aplicações empresariais para o desktop.

Cód: 9 - Preço: **19,49 URV**

SIM! Desejo adquirir os livros abaixo relacionados. Sendo assim, envio cheque nominal à Livraria e Editora Infobook S.A., no valor total do pedido. Despesas postais por conta da editora. Enviar seu pedido para: Rua Washington Luiz, 09 Gr. 402 - Rio de Janeiro - RJ - Cep. 20230-900.

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: CR\$ _____

Nome: _____

Telefone: _____

Empresa: _____

C.G.C.: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Est.: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

PROCESSADOR DE TEXTO

MS Word	340/860
Wordstar	220/630
Redator PC	40/140
Wordperfect	20/80
Carta Certa	0/50
Write	10/40
Fácil	0/30
Unitexto	0/20
Chlwriter	10/20
Panglos	0/10
Bestword	0/10

PLANILHA

Lotus 1-2-3	420/980
Quatro Pro	210/510
Excel	100/360
Works	10/40
Acess	0/20

LINGUAGEM

Clipper	100/380
Basic	120/320
Visual Basic	70/240
C	60/200
Pascal	40/140
Cobol	20/100
Dbase	10/40
Assembler	20/40

DESTAQUE ESPECIAL

Modplay	10/30
---------------	-------

SISTEMA OPERACIONAL

DOS	730/1700
Windows	245/665
OS2	10/30
Unix	0/20

ANTI-VÍRUS

Viruscan	300/970
NAV	75/365
CPAV	10/180
MSAV	10/90
TNT	0/30
Cure	0/10
TBAV	0/10

COMPACTADOR

PKZip	270/820
ARJ	310/800
LHA	20/70
ICE	10/50
Stacker	0/30

EDITOR GRÁFICO

Banner	60/180
Harvard Graphics	70/160
Paint Brush	20/70
Graphos III	30/60
Autodesk Animator	10/50
Print Master	10/40
Power Point	10/30
Print Shop	0/20
Dr Genius	0/10

CAD / EDITOR 3D

Autocad	120/460
3D Studio	70/160
3D Image	10/20
Professional Cad	0/10
Ted 3D	0/10
Microstation	0/10

UTILITÁRIOS

PCTools	320/870
Norton	210/650
XTGold	40/120
Becker Tools	10/70
Sidekick	20/60
Foxy Tools	10/30

DESKTOP PUBLISHING

Corel Draw	210/630
Page Maker	150/360
Ventura	80/190
Envision Publish	20/40
MS Publisher	10/30
Fantavision	10/30

MELHOR	PIOR
Maxell	450/170
Nashua	490/1120
Verbatim	120/350
Sony	50/140
Nashua	20/70
Dynan	20/60
TDK	10/50
JVC	10/40
3M	10/40
Basf	10/20
Kao	10/20
Teck	10

JOGOS

Prince of Persia	110/480
Tetris	90/280
Wolfenstein 3D	45/205
X-Wing	10/130
Prince of Persia II	15/115
GP	20/100
Chess	30/80
F15	10/70
Free Cell	30/70
World Circuit	10/60
Doom	20/60
F19	20/60
Out of this World	25/55
Angra I	20/50
Chessmaster	10/50
Sim City	0/40
Alone in the dark	10/40
Battle Chess	10/40
Loom	0/30
Arkanoid	0/30
Stunts	0/30
Blockout	10/30
Sokoban	10/30
Indiana Jones	10/30
Cyrus	10/30
Indy 500	20/30
Wing Commander	5/25
Lemmings	0/20
Carmem San Diego	0/20
Karateka	10/20
7Th Guest	10/20
Simpsons	10/20
Monkey Island	10/20
Amazônia	10/20
Cicles	10/20
Sim Farm	0/10
Dune II	0/10
Golden Axe	0/10
Nyet	0/10

Responda às questões de acordo com a sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha apenas aquele que julga ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa. Remeta para ENTER PRESS Editora Ltda - Rua Washington Luis, 9 / 402 - Rio de Janeiro/RJ - CEP 20230-900

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ UF: _____
CEP: _____ Video: _____

ASSINATURA ANUAL

Ricardo Eidi Gomide Mizubuti - Vicoso - MG
Sílvia Kakao Veda - Guarulhos - SP

Processador de texto: _____
Planilha eletrônica: _____
Linguagem de programação: _____
Utilitários: _____
Sistema Operacional: _____
Anti-vírus: _____
Compactador: _____
Editor Gráfico: _____
Desktop Publishing: _____
Cad/editores 3D: _____
Jogo 1: _____
Jogo 2: _____
Outro: _____
Melhor disquete: _____
Pior disquete: _____



COMPUGRAFIC'94

PORTA VOZ

2ª FEIRA E CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIA
23 A 25 DE MAIO DE 1994 - PALÁCIO DAS CONVENÇÕES - ANHEMBI - SÃO PAULO

Um evento prático. Totalmente modulado, permite ao participante escolher as palestras e seminários que lhe interessam mais diretamente.

SOLUÇÕES PERFEITAMENTE DIMENSIONADAS PARA A SUA ÁREA

SEMINÁRIO DE AUTOMAÇÃO COMERCIAL

Computação Gráfica, Multimídia e Código de Barras na Automação Industrial • Supply Chain Management • Planejamento de Shopping Centers • Multimídia no Comércio

Duração de 3 dias, na parte da manhã, apresentando diferentes temas relacionados ao uso da Computação Gráfica, Multimídia e Código de Barras na Automação Comercial.

SEMINÁRIOS TÉCNICOS

GIS - Geographic Information Systems • EIS - Executive Information Systems • EDM - Engineering Data Management • Multimídia • CAD/CAM e AEC - Arquitetura e Engenharia Civil • Artes Gráficas

Cada um com 3 horas de duração, objetivam dar uma visão geral sobre um determinado assunto. Cada seminário situará seu tema dentro da realidade brasileira, discutirá tendências internacionais de desenvolvimento e os últimos lançamentos do mercado.

OFICINAS

- Oficina de Medicina
- Oficina de Marketing e Publicidade
- Oficina de Arquitetura

Com 3 horas de duração, colocarão o participante em contato direto com a tecnologia no seu ambiente de trabalho.

PALESTRAS TÉCNICAS

Simulação e Ensino • Indústria Automobilística • Hipermídia e Qualidade • Indústria Têxtil • Multimídia • Engenharia Civil e Arquitetura • Indústria Metal-Mecânica • Indústria Eletro-Eletrônica • GIS • EIS

DIAS 23, 24 e 25 DE MAIO

3 dias de palestras nacionais e internacionais, com 1 hora de duração cada, apresentando as últimas novidades nas diversas áreas de Computação Gráfica e da Multimídia.

SOLICITE O CONTEÚDO DO CONGRESSO POR FAX OU TELEFONE. FAÇA SUA RESERVA O QUANTO ANTES. AS VAGAS SÃO LIMITADAS.

NOME: _____
EMPRESA: _____
ENDEREÇO: _____
FONE/FAX: _____ CIDADE: _____

PREÇO DOS INGRESSOS - US\$ 200 DIÁRIA - US\$ 400 INTEGRAL • A OPÇÃO INTEGRAL DÁ O DIREITO DE PARTICIPAR DE TODAS AS PALESTRAS E SEMINÁRIOS DO CONGRESSO.

DESCONTOS

20% INSCRIÇÕES
FEITAS ATÉ
15/04/94

10% INSCRIÇÕES
FEITAS ATÉ
10/05/94

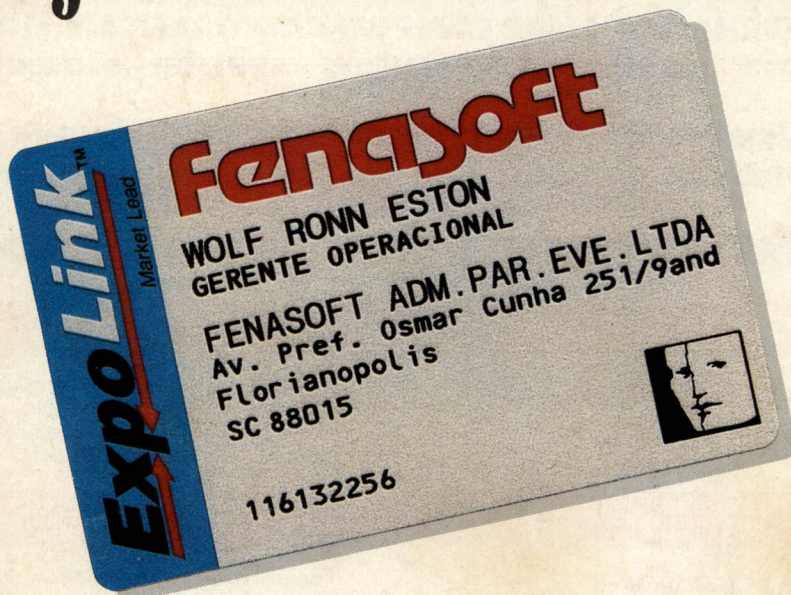
10% ASSOCIADOS
DA ABAC

MATRIZ FLORIANÓPOLIS - PABX (0482) 24-4305 - FAX (0482) 23-5249
FILIAL SÃO PAULO - PABX (011) 815-4011 - FAX (011) 212-0381
FILIAL RIO DE JANEIRO - TEL/FAX (021) 240-5116
FILIAL MIAMI - TEL (305) 446-3041 - FAX (305) 446-3815.



Fenaysoft
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

Não entre em fila e pague menos. Peça já o seu cartão Fenasoft



CUSTO DO CARTÃO

De 1 a 31 de maio.....5 URVs*

De 1 a 30 de junho.....8 URVs*

De 1 de julho até o evento.....10 URVs*

Envie seu pedido juntamente com cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda., Av. Osmar Cunha, 251, 9º andar, Centro, Cep 88015-100, Florianópolis - SC, Tel (0482) 24.4305, Fax (0482) 23.5249.

Atenção - Cartões dos anos anteriores continuam valendo para a Fenasoft'94. Se você já possui o seu cartão Fenasoft e, por algum motivo, deseja trocá-lo, deve enviar o pedido juntamente com um cheque de 10 URVs.

NOME _____

EMPRESA _____

ENDEREÇO _____

CIDADE _____ UF _____ CEP _____

PAÍS _____ TELEFONE _____

FAX _____ DATA DE NASCIMENTO _____



19 a 22 de julho
Anhembi - São Paulo

É proibida a entrada de menores de 16 anos.

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- | | | |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice-Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas |
| C <input type="checkbox"/> Sócio | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro | K <input type="checkbox"/> Digitador |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor | |

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 a 49 |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 5000 | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 a 24 |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999 | G <input type="checkbox"/> 75 a 99 | K <input type="checkbox"/> 5 a 9 |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749 | H <input type="checkbox"/> 50 a 74 | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade total | C <input type="checkbox"/> Autoridade limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco envolvimento |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade alta | D <input type="checkbox"/> Recomenda produtos | F <input type="checkbox"/> Nenhum envolvimento |

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- | | | |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil | L <input type="checkbox"/> menos de US\$ 100 mil |

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental | I <input type="checkbox"/> Educacional | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | J <input type="checkbox"/> Industrial | R <input type="checkbox"/> Fabricante de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes | K <input type="checkbox"/> Construção Civil | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação | L <input type="checkbox"/> Fabricante de Software | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura | M <input type="checkbox"/> Revenda de Software | U <input type="checkbox"/> Gráfica |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade | N <input type="checkbox"/> Fabricante de Hardware | V <input type="checkbox"/> Jornalismo |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária | O <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware | W <input type="checkbox"/> Editora |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde | P <input type="checkbox"/> Fabricante de Periféricos | |

6 - Quais as principais aplicações do computador na sua empresa?

- | | |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação | H <input type="checkbox"/> Controle de processo / manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Certificação / Engenharia |
| D <input type="checkbox"/> Correio Eletrônico | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Processos |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia | |